お宝ゲームの逆襲！

Treasure Games Strike Back !

ワークハウス・編

ZEST

お宝ゲームの逆襲！
Treasure Games Strike Back !

ZEST

お宝ゲームの逆襲！

Treasure Games Strike Back !

ワークハウス・編

ZEST

お宝ゲームの逆襲！
Treasure Games Strike Back !
ZEST

お宝ゲームの逆襲!

Treasure Games Strike Back !

ワークハウス・編

CONTENTS

この本の表記について

本文中に出てくるゲーム機種は以下のアルファベットで表記しています。
FC＝ファミコン、FCD＝ファミコンディスクカード、MD＝メガドライブ、
MD-CD＝メガCD、PC＝PCエンジン・Huカード、
PC-CD＝PCエンジン・CD-ROM

お宝ゲームの逆襲!

お宝ゲーム ベストセレクション

構成・文 南卓

お宝ゲームの逆襲!

Treasure Games Strike Back !







メタルスレイダーグローリー

ファミコン用ながらその楽しさは一級品。幻のSFアドベンチャー大作

【機　種】FC
【メーカー】HAL研究所
【発売日】1991年8月30日
【価　格】8900円（税別）

ファミコンの終末期に発売され、幻とまで言われたSFアドベンチャーゲームがあったことをキミは知っているか！　それがこの『メタルスレイダーグローリー』だ。

四年という長い製作期間の末に発売されたゲームは、当時のアドベンチャーゲームの中でも高いクオリティを誇っていた。が、スーファミへの移行の始まっていた当時、リリース数が押さえられていたため、期待作でありながらスポットライトが当たることはなかった。その『メタルスレイダーグローリー』が、昨今のレトロゲームブームの中、非常に高い評価を受けているのだ。

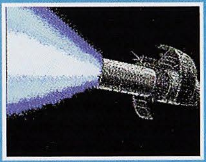
このゲームは、漫画家★よしみる氏がグラフィックおよびシナリオを担当したSFアドベンチャーゲーム。発売はHAL研究所だ。なおこの作品以前に発表されたコミック『亜空転騒フィクサリア』の登場人物が多数登場しているところから、両作品には時空間的に連続性があるようである。

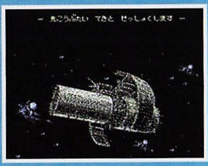
物語は主人公 日向忠が新しい作業用ロボット「メタルギアーム」を手に入れたところから始まる。「メタルギアーム」の試運転の際に、コクピットに謎のメッセージが流れ、「メタルギアーム」は戦闘用のロボット「メタルスレイダー」に変貌してしまうのだ。メッセージの謎を説くため、宇宙に上がる忠達。幾度も途切れそうになる手がかりを追っていく一同の前に明らかになる大いなる脅威、襲いくる異形の者たち。人類の危機に忠のメタルスレイダー「グローリー」の隠された力が発動する。それは亡き父からのメッセージであった……。



多数登場する美女、美少女も『メタルスレイダーグローリー』の魅力のひとつ。写真の美少女は「キャティ・ヴィトレイ」。表向きはハンバーガーショップの店員をしているがその実、対異星生命体対抗組織のチーフをつとめる気丈な女の子。なお眼鏡は変装の一環、普段はしていない。彼女を説得するシーンで見せるキャティの表情の変化が可愛らしくゲームの大きな見せ場になっている



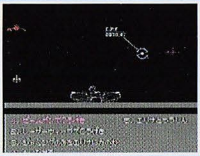




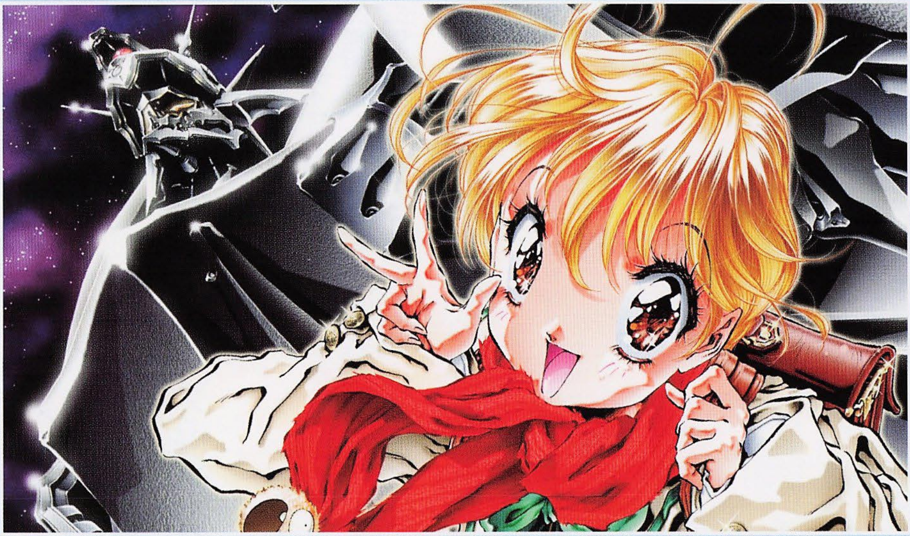












ロボットアニメの影響を強く受けた作品であり、カット割りや動きの見せ方など、各所にアニメーション的演出を見ることが出来る。ロボットデザインや宇宙船のデザインなどにも当時のアニメの流行が見て取れる。

この作品最大の特徴といっても過言ではないのが、ファミコンにしては多様されている"動き"の演出。宇宙船の離発着から、シーン内での細かい部分までとにかく良くアニメしている。特に人物の表情の豊かさは上位機種のスーファミでも例を見ないほど豊かで変化を楽しめる。これによりキャラクターの個性がイキイキと演出され、魅力を増す。

ゲームには個性的なキャラクターが多く登場するが、各キャラクターをしっかりと特徴付けしており、ゲームの中での役割がはっきりしていた。個人的には、ハンバーガーショップの美少女店員とメタルスレイダー・ヌーディアのパイロットを兼ねる美女キャティが一番好み。ほかにも、あずさ、エリナのダブルヒロインや、金髪美女シルキーヌら多数の美女キャラクターが登場する。登場人物の七割以上が美少女という点から観れば、昨今流行のギャルゲーの要素も含まれているといえるのかもしれない。

アニメ、コミック的表現を目指した本作品では、アドベンチャーゲームにありがちな難解な謎やストーリー進行を妨げる要素を可能な限り排除している。そのためストーリーはテンポ良く進行。だから、ゲームプレイに要する時間は決して長いモノでない。しかし、ストーリーが進行するに従いプレイヤーをゲームの世界に引き込むパワーを感じさせる。最終章、異星要塞VS巨大戦艦の対決が迫り、いよいよメタルスレイダー・グローリーが出撃するシーンでは、「メタルスレイダー・グローリー、日向忠出撃します！」って声が聞こえるような気さえする程のめり込めるぞ。

この作品をプレイする前に、サンライズ系のロボットアニメを観ておくと良い。オススメは『機動戦士ガンダム』、『銀河漂流バイファム』、『機甲戦記ドラグナー』。ゲームのイメージをより強固に補完できる。

お宝ゲーム ベストセレクション





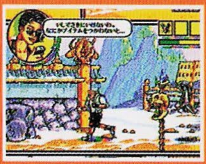




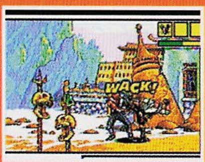


 イラスト/★よしみる











コミックスゾーン

ジャパン発の洋ゲー!? 戦う漫画家ターナーが豪快に敵を粉砕だ!!

【機　種】ＭＤ
【メーカー】セガ
【発売日】1995年9月1日
【価　格】7800円（税別）

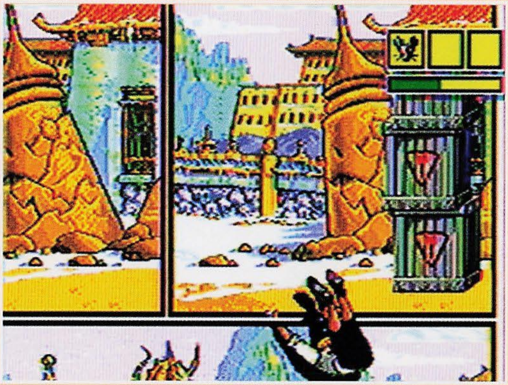
『コミックスゾーン』と聞いてすぐにピンとくるようなら、キミはなかなかのレトロゲーム通だ。作品のテイストがかなり特異なアクションゲームである。

このゲームは、格闘要素の強いアクションゲームである。全編を通して、洋モノの雰囲気が漂い一見すると、洋ゲーと見間違うほどだ。しかし、このゲーム実は、日本の開発陣が作っている。発売は海外先行だったため、いわば〝和製洋ゲー〟とでもいうべき作品だ。ゲーム部分のバランスの良さや、グラフィック表現の細やかさは、日本的な作り込みを感じさせ、反面、豪快な展開や、細かいことを考えずにガンガンアクションを楽しめる割り切りの良さは洋ゲーテイスト。両方の長所を持つゲームだ。

オープニングからしてアメコミテイストが溢れており、突然かつ強引な展開でゲームのプレストーリーが紹介されている。漫画家ターナーが、自分の描いたコミックの悪役にコミック世界に落とされてしまうまでが、濃ゆい絵柄で描かれている。こうして、主人公ターナーは自分の描いたコミック世界で闘う羽目になったのだ。

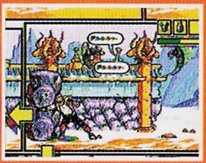
ところが、漫画家のターナーは漫画家というイメージとはかけ離れたマッチョマン。化け物相手に一歩も退かない豪傑ぶりを発揮するのだ。結構バイオレンスな作風のコミックを描いていたようで、過去は結構ワルだったのでは？　と想像させる。

このゲームでは、敵と格闘になると、殴り合いをしているときに漫画の吹き出しが出て、会話を交わすという演出がされている。内容は「ブッ殺してやる！」だの「クタバレ！」だの粗野

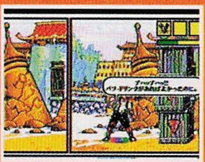


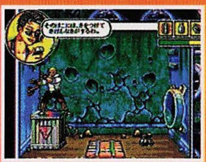
『コミックスゾーン』は漫画原稿の中で主人公が活躍するという設定。このようにコマからコマへ移動する際には枠線を越えていく。他にも枠線を使った演出が多用されている。例えば枠線を破壊しながら怪物を放り投げたり、枠線が崩れてコマごと落下するシーンなどがあり、プレイしていて驚かされる。



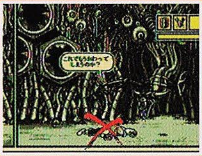


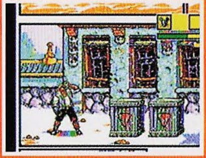




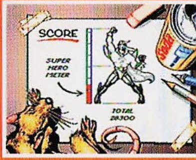


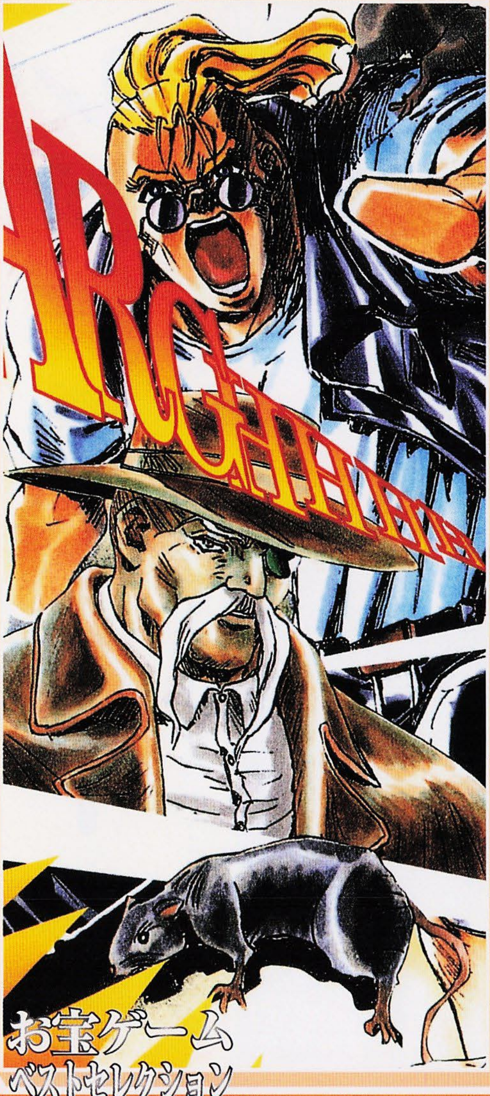












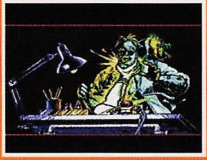
なモノばかり。この会話でストーリーが進行していく場面もあり、また会話の中にゲーム攻略のヒントが隠されていることもある。会話が見所でもあり重要な要素になっているのだ。

ターナーが闘う舞台は、原稿ごとに違った雰囲気を持っている。最初の闘いはダウンタウンのストリートの怪しい建物の中と退廃した都会の雰囲気をもったステージが舞台となる。次のページは、秘密基地のような雰囲気をもつ地下施設。液体から戦闘生物になる奇妙な怪物を開発している部屋や、奇妙な仕掛けの部屋があったり悪のニオイがプンプン漂う。三ページ目はチベット風の雪山が舞台。敵キャラクターに怪物だけでなく、謎の拳法の使い手が加わるなどコレまでのページとは明らかに雰囲気が異なる。これが、全てターナーが描いた原稿だとするとターナーはどうも『インディ・ジョーンズ』風の活劇コミックを得意としていたらしい。ターナー本人の格好がどことなくインディ・ジョーンズ似なのは全くの偶然という訳でもないらしい。

このゲームの秀逸な点はその演出にある。ターナーは漫画のコマ割りのされた漫画原稿の中に取り込まれているので、各コマの中で怪物と闘ったりパズルを解いたりしてイベントをこなし次のコマへ進むのだ。その際、複数のルートから選択を迫られることもある。ルートによって手に入るアイテムが違ったり、闘う敵の種類が変化したりする。コマからコマへ移動する時は、枠線を飛び越える演出が入り、「ああ、コミックの原稿の中で闘ってるんだな」と思わせてくれる。また、悪役の手によって原稿に手を加えられてしまうことも。例えば、怪物を倒した直後に、もう一体、怪物を書き加えられてしまったりするのだ。コミックの世界という設定を活かした演出はプレイヤーを驚かせ、楽しませることだろう。

発売本数が少なく、特に日本語版は貴重なので、店頭で見かけたら即GETしよう。なお、日本語版はオプションで、言語を英語と日本語の二種類から選べる。英語モードでプレイするとアメコミ度が250％アップするぞ。







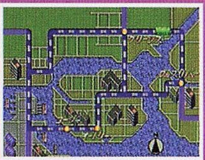


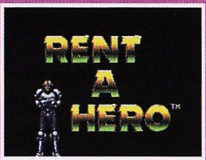












レンタヒーロー

レンタルスーツで変身！　憧れのヒーローになれ……るかな!?

【機　種】MD
【メーカー】セガ・エンタープライゼス
【発売日】1991年9月20日
【価　格】8700円（税別）

「レンタヒーローやまだたろうは、変身ヒーローである。謎の企業「セカ」より特殊強化スーツ「レンタスーツ」をレンタルし、町内の平和を護るためレンタル代金を払うため今日も闘い続ける！　悪と闘え！　変身せよ、レンタヒーロー！」そんな特撮番組おなじみのナレーションが似合いそうな特撮ヒーローテイストに溢れたゲームがこの『レンタヒーロー』である。セガサターン用対戦格闘ゲーム『FIGHTERS MEGAMIX』にも登場しているから、主人公レンタヒーローの姿を見た人は少なくないと思う。

『レンタヒーロー』は基本的にアクション要素の強いアドベンチャーゲーム。特撮番組のパロディを随所に盛り込んでいることがアクセントになってゲームをより楽しくさせている。

特に戦闘シーンは格闘アクションの形式で悪人との激闘を演出しており、特撮番組の見所を再現しているのだ。レンタヒーローにも当然必殺技があるが、レンタルスーツのエネルギーを大幅に消費してしまうため連発は出来ない。そんな特撮のお約束もしっかり押さえているところがニクイ。

むやみやたらに格好良いオープニングは特撮ヒーロー＋アメコミテイストでファンならば必見の出来の良さ。必殺技で敵を蹴散らすレンタルヒーロー！　素敵、とても「迷子猫探し」に奔走するヒーローとは思えない（笑）。

「特撮ヒーローになって活躍したい」という夢をゲームという形で実現しながら、単に格好良いヒーローではなく、プレイヤーの分身として親しめる温かいヒーロー像を創造している。自分の姿と、憧れのヒーローの姿両方を投影しながら楽しめるのだ。

個人的な復活希望ゲーム第一位でもある。セガが復活させてくれるのを心待ちにしているファンは多い……きっと……たぶん。

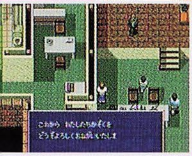
レンタヒーローCOME BACK!!

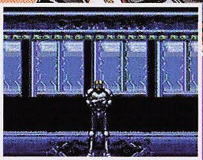
燃えるぜ！



熱い魂の叫びをあげるレンタヒーロー。強烈なインパクトを持つアメコミテイスト溢れるイラストのパッケージ（下）だ。ここにも制作者の遊び心とこだわりを感じる。

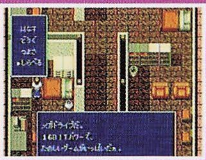




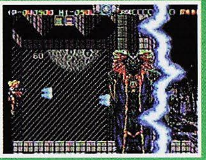











バトルマニア大吟醸

マニアとマリア、美少女コンビがお笑いシューティングに再出撃！

【機　種】MD
【メーカー】ビック東海
【発売日】1993年12月24日
【価　格】7800円（税別）

『バトルマニア』そのタイトルを聞くと、対戦格闘ゲームのようだが、さにあらず、かなり硬派なシューティングゲームなのである。

主人公は「大鳥居マニア」、サポートする相棒が「羽田マリア」。メガドライブ用だからと大鳥居や羽田の地名を名字にするとことん直球ひねりナシなところといい、ネーミングひとつとってもビック東海というメーカーが理解できてしまう（笑）。マニアが主人公なので、弾が当たるとダメージを受ける。痛い。けれど、マリアはマニアより大人なので弾が当たっても平気。痛くない。またマリアは射撃方向を変えられ、弾避けにサポート攻撃に活躍する。マリアの上手な使い方がゲームクリアの鍵。またステージ間では、効果の違う四種類のスペシャル攻撃をひとつ選べる。ちなみにボムは使用すると一定時間は使えないので使いどころを見極めることが重要。

『バトルマニア大吟醸』は前作『バトルマニア』の続編であり、シナリオ的にも連続性があるらしい……がそんな事を知らなくても全然問題ない。変更点が多くてゲーム的には全然違うモノになってるからね。マリアが前作では前後だけにしか撃てなかったのに、八方向に弾を撃てるようになってパワーアップ、嬉しい。敵キャラが巨大になって更に強力になった、う、嬉しくない。巨大なボスキャラクターは『大吟醸』最大の特徴。多関節をもち、うねうねと動くボスキャラクターの姿に驚かされたものである。スプライトを使って敵キャラの動きを表現した点は秀逸だ。

また、全体を貫くお笑いテイストも特筆に値する。ユニークな敵キャラを相手にバンバンバリバリ豪快撃って撃って撃ちまくる。爽快感と個性的キャラクターの両方が楽しめる。挿入されるイベントシーンのどことなく、ほわわ～んとした雰囲気もいいスパイスになって楽しさアップ。

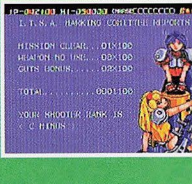
強烈な個性が光る硬派シューティングは現在プレイしても楽しい！


敵の要塞城を前に、不敵なマニやんとマリやん（下）。赤いオープンタイプのスポーツカーはふたりの愛車。美女と重火器のイメージギャップが『バトルマニア』らしさかも。



















美少女雀士スーチーパイ

美少女麻雀の大人気シリーズの元祖。美少女雀士の魅力が爆発!

【機　種】SFC
【メーカー】ジャレコ
【発売日】1993年7月30日
【価　格】9700円（税別）

『美少女雀士スーチーパイ』は、現在でも新作が作り続けられている大人気シリーズである。その元祖はスーパーファミコン版の本作だ。

このゲームの大きな魅力は、人気漫画家の園田健一氏がデザインしたキャラクターである。和服美人からナイスバディのバニーガールまで多種多様で個性的なキャラクターが揃っているのだからたまらない。特に私のような園田健一氏のファンには、最終兵器並みの威力で効いた。もうメロメロです。

スーパーファミコン版は、麻雀を覚え立ての御崎恭子こと美少女雀士スーチーパイが得意（?）の麻雀で、少女誘拐グループを追っていくのだ。舞台は、大阪、横浜などから選択でき、各ステージではキャラクターの設定が変化するので何度も楽しめる。ステージ選択は、ビデオデッキに入れるテープを選ぶことで選択する。各地方マップでは移動先を指定し選択した先にいる対戦相手と麻雀勝負して、ストーリーを進行させるのだ。

肝心の麻雀ゲーム部分では、適度な難易度になっており、麻雀初心者でも楽しく遊べるようになっている。配牌がよければ大役も十分に狙えるので爽快に勝つ楽しみを味わえる。反対に、麻雀勝利後に挿入される〝パネルマッチ〟の難易度は高目。パネルマッチの種目は〝パネルジャンケン〟など数種類がありランダムに選択される。パネルマッチでの得点に応じて、ポイントが発生しそのポイントを消費することで勝負を有利にするイカサマ技を購入するのだ。

『スーチーパイ』は、いくつもの続編が作られているがその都度少しづつキャラクターの設定や個性が変わっている。現在の『スーチーパイ』の設定と同じキャラクターでも、相当な相違があるうえ一作目以降は出番の少なくなったキャラクターもいる。だから特に熱心な『スーチーパイ』ファンに遊んで欲しいゲームである。温故知新なのである。

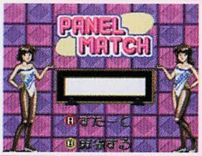


園田健一が創造したスーチーパイキャラクターは、時を経てもその輝きを失なっていない。スーチーパイのウサギ耳を連想させるバイザーは園田デザインの特徴でもある。













お宝ゲームの逆襲！

ジャンル別
ゲーム変遷史

構成・文　菅井 幸男

Treasure Games Strike Back !

RPGの変遷

八〇年代の半ば、『ドルアーガの塔』の発売をきっかけに始まったRPGの流れ。今やコンシューマゲームの代名詞ともいえるRPGだが、その基礎はファミコンの初期に完成されていた。『ドラクエ』に牽引され、RPGの快進撃はいまだに続いている。さらに、スーファミ時代にはRPGブームが加速。大作主義のなか、各ゲームメーカーが独自のシステムを追求し、新たなRPGの境地を開いていった。

『ドラクエ』の普遍性 それがRPGの原動力

みなさんは、『ドラクエ』と『FF』のどちらが好きですか？　ボクは『ドラクエ』のほうが好きです。なんて言うとカドが立つけど、個人の好みなんだから仕方がない。とくに、シリーズ最新作となる『ドラゴンクエストモンスターズ』（以下『モンスターズ』）には、ハマりまくりだ。なにがそんなに面白いのか？　この作品では、モンスターの交配という新要素もさることながら、ファミコン以来の『ドラクエ』の基本的な戦闘システムが見事に踏襲されているのだ。

下の年表を見てお分かりの通り、『ドラクエ』が世に出てから十数年たつ。この期間に家庭用ゲーム機の主要なプラットフォームはファミコンからスーファミ、そしてプレステへと移行してきた。その進化には目まぐるしいものがある。『FF』が常に時代の変遷に合わせて、シリーズを大幅にバージョンアップさせたのとは対照的に、『ドラクエ』はその進化を最小限にとどめ、

ゼルダの伝説

『ゼルダ』がスゴイのは、『マリオ』並みのアクションを実現できたことに尽きる。それまでにもアクションRPGはいくつかリリースされていたが、どれもカクカク感の否めないものだった。



ドラゴンクエスト



CESAのホームページに掲載されている堀井氏のインタビューによると、氏のお気に入りは『III』と『VI』とのこと。どちらも『ドラクエ』シリーズの集大成といえる名作ゲームだった。

主要ゲーム発売年表

1985年8月6日
【ドルアーガの塔】FC／ナムコ
コンシューマ初のRPG作品。『マッピー』の基盤をもとに、『ゼビウス』の遠藤雅伸によって制作された。

1986年2月21日
【ゼルダの伝説】FCD／任天堂
ディスクシステムで、一番最初にリリースされたソフト。トライフォースの断片を集めて大魔王ガノンを倒すのが目的。

1986年5月27日
【ドラゴンクエスト】FC／エニックス
コマンド選択システムを、いち早く取り入れた画期的作品。多くの天才クリエイターを輩出した作品でもある。

1986年8月1日
【ワルキューレの冒険】FC／ナムコ
主人公ワルキューレを操作して冒険する、アクションRPG。ナムコの人気キャラ、サンドラはこのゲームの出身。

1987年1月7日
【ドラゴンバスター】FC／ナムコ
横スクロールで進行する、アクション要素の強いRPG。のちに発売された『II』はシステム的に大きく変化した。

1987年6月12日
【ヘラクレスの栄光】FC／データイースト
ギリシャ神話をベースにしたRPG。戦闘時に敵と会話ができたり、武具に耐久度があるなど、内容は先進的だった。

1987年7月17日
【ドラゴンスレイヤーIV】FC／ナムコ
パソコンで人気のあった『ドラスレ』シリーズの第四弾。パズル的な謎解きが多いところが、このゲームの特徴。

1987年9月5日
【ZOIDS】FC／東芝EMI
オモチャとして発売され、子供に人気のあった生体ゾイドのRPG。戦闘システムは、なんとシューティングだ。

1987年9月11日
【デジタルデビル物語女神転生】FC／ナムコ
のちに大ブレイクする、『真・女神転生』の原形ともいえる作品。もとはビデオアニメとのタイアップ作品だった。

RPGの変遷

ファミコン時代に完成させた面白さを今に継承している。常に変わらないポテンシャル、作品に内在している普遍的なゲーム性が、ボクは好きなのだ。

おそらく『ドラクエ』の面白さは、データの読み込みが短いロムカセットを媒体にしているという部分も大きいだろう。ドラクエシリーズ初のCD作品となる『ドラクエⅦ』は、果して『モンスターズ』並みの心地よさを実現することができるのだろうか？ プレステの隆盛に伴いCDが基本メディアとなったことで、RPG作品のメガヒットは激減した。それは、シーク時間の長さにかなりの問題があると思う。『ドラクエⅦ』がCDメディアの欠点をどう克服するかは見物だが、ボク自身はあまり期待していない。むしろ、RPGは『モンスターズ』のように、ロムカセットを媒体とするゲームボーイで進化するべきと思うくらいだ。九八年末にソニーとバンダイが、ゲームボーイの牙城を崩すべく携帯用ゲーム市場に参入する。業界は確実にその方向へ進むだろう。もしかしたら、昔のRPGが再び陽の目を見ることがあるかもしれない。

狙い目のお宝ゲーム

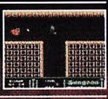
○ごきんじょ冒険隊
パイオニアLDC／SFC／▶50ページ
幼稚園児の「まなちゃん」が主人公の育成RPG。ほのぼのとした雰囲気が魅力。



○天地創造
エニックス／SFC／▶52ページ
エニックスのRPG作品の集大成ともいえる、エコロジカルなアクション巨編。



○ダンジョンエクスプローラー
ハドソン／PC／▶54ページ
5人同時プレイという離れ技を実現したダンジョンRPG。マルチタップ対応。



○ダウン・ザ・ワールド
アスキー／SFC／▶55ページ
AFBシステムが特徴の作品。滅びゆく世界を救うため、勇者を探すのが目的。



○風の伝説ザナドウ
日本ファルコム／PC-CD／▶56ページ
パソコンの人気作からの移植版。邪龍ダルダンディスと勇者の戦いを描く。



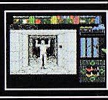
○スーパーマリオRPG
任天堂／SFC／▶57ページ
マリオワールドを舞台にした大作RPG。おなじみのキャラクターが総出演。



○源平討魔伝
ナムコ／FC／▶58ページ
源頼朝を倒すのが目的。システムはボードゲームタイプで多人数プレイが可能。



○ダンジョン・マスター
ビクターエンタテインメント／SFC／▶59ページ
リアルタイムに時間が進行するダンジョンRPG。謎を解いて最下層へと進む。



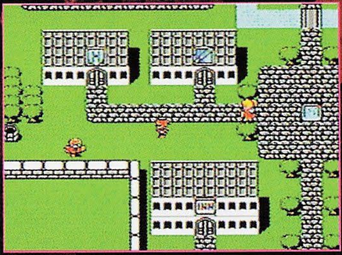
ウィザードリィ

初期の作品のうちレア度が極めて高いのが、魔法使いワードナーが主人公の『Ⅵ』だ。滅多にプレイする機会はないと思うが、コンシューマではPCエンジン版がナグザットから出ている。



ファイナルファンタジー

最新作『Ⅶ』で盛り上がる同シリーズ。なかでも、狙い目のソフトは、初期の二作品がカップリングされた『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ』。なぜ、元と同じファミコン版なのかは謎だが。



1987年10月26日【桃太郎伝説】ハドソン／FC
ハドソンの人気キャラ、桃太郎が活躍する和風RPG。のちにオムニバス形式の『桃太郎伝説外伝』も発売された。

1987年12月18日【ファイナルファンタジー】FC／スクウェア
すでに、システム的に完成されていた第一作目。以後六作目まで、サイドビュー画面は、『FF』の顔となった。

1987年12月22日【ウィザードリィ】FC／アスキー
RPGの始祖ともいえる永遠の名作。とくに初期の作品は人気が高く、『外伝』シリーズとして独自の進化を遂げる。

1988年8月26日【イース】FC／ビクター音楽産業
パソコンで人気のあった、アクションRPGの移植作。スーファミでは、オリジナル作品の『V』が発売された。

1988年11月18日【貝獣物語】FC／ナムコ
自キャラを選択する、パスというコマンドが特徴の作品。四人の主要キャラが別々に旅立ち、闇の魔王を成敗する。

1989年6月30日【天外魔境ZIRIA】PC-CD／ハドソン
レッドカンパニーを世に知らしめた作品。大容量のCDメディアを駆使した内容は、次世代ゲームの先駆けとなった。

1989年7月27日【MOTHER】FC／任天堂
糸井重里がプロデュースしたポップな雰囲気のRPG。他業種のクリエイターが制作して成功した珍しい作品。

1987年10月9日【ウルティマ】FC／ポニーキャニオン
『ウィザードリィ』とともにRPGの始祖とされるシリーズ。戦闘システムは、シミュレーションRPG風だった。

1990年3月23日【サンサーラ・ナーガ】FC／ビクター音楽産業
押井守がシナリオを担当したことで話題となったRPG。竜を育てるシステムに、今の育成ゲーの原形が見られる。

1991年4月26日【ラグランジュポイント】FC／コナミ
「ファミマガ」誌上で募集したアイデアを実際にゲームに生かしたRPG。宇宙コロニーのクーデターを描く。

クインテット作品など傑作RPGが続々登場

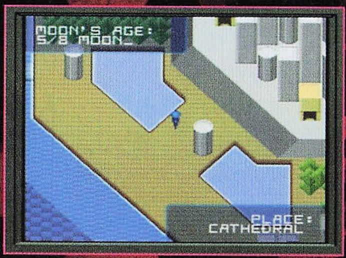
『ドラクエ』以降のRPG作品は、ほとんどが『ドラクエ』を超えようとして、超えられなかったものばかりだ。とはいえ、スーファミ時代には、おびただしい数のクソゲーとともに、独自のシステムとゲーム性を追求し、新境地を開いた名作もいくつか存在する。たとえば、内藤寛氏の『ランドストーカー』や宮岡寛氏の『メタルマックス』なんかは、野心的な作品として見逃すことはできないし、中村光一氏が率いるチュンソフトの『風来のシレン』は、違う次元で『ドラクエ』を超えた傑作RPGといえる（いずれも『ドラクエ』から分離した人たちの作品だけど）。ボクは一度、雑誌の取材で中村氏にお会いしたことがある。インタビューの途中、『シレン』のことに話が及んだのだが、制作段階でのシステムの練り込みには大変苦労したそうである。なんでも、その苦労は『トルネコ』を立ち上げる以上にツラかったとか。中村氏は、常に面白さの本質を鋭く見すえる、洞察力に優れたクリエイターである。そんな氏が、日々悶々と悩んだのだから、『シレン』の深いゲーム性は推して知るべしだ。まだ未体験の人はぜひプレイしてほしい。

さて、以下の年表に示したスーファミの全盛時には、シリーズ物の大作RPGがゲーム市場を席巻した。そんななか、もっと評価されてしかるべきとボクが思っているものに、エニックスからリリースされた一連のクインテット作品がある。クインテットは、マニアの間でも評価の高いソフトハウスだ。スーファミ用のRPGとして『ガイア幻想記』、『スラップスティック』、『天地創造』といった良質なRPGを制作している。なかでも『天地創造』は、アクションRPGの完成形として、傑作との呼び声も高い。マニア的には、ストーリーが秀逸な『ガイア幻想記』に人気があるようだが、ボクとしては『天地創造』を推したい。抜群の操作感

真・女神転生

今やRPGの定番ソフトとなった『女神転生』。いろいろなハードでシリーズが展開されているが、ゲームボーイとスーファミで発売された『ラストバイブル』もこのシリーズの流れを汲んでいる作品だ。仲魔合体は健在で、モンスターがレベルアップするという一歩進んだシステムを採用している。





ロマンシング サ・ガ

ゲームボーイの人気タイトルが、スーファミで大ブレイクした例がいくつかある。『ロマサガ』はその代表格だ。マルチストーリーによって、多様なゲーム展開を実現した初めてのRPG作品でもある。レベルアップに関係なく技をひらめいて習得するという、独自のシステムを採用したところも斬新だ。





主要ゲーム発売年表

1990年3月30日
【コズミック・ファンタジー】PC-CD／日本テレネット
人気アニメーターの越知一智が制作したRPG。『天外魔境』シリーズ同様、コアなマニア向けの作品である。

1991年12月20日
【ダンジョン・マスター】SFC／ビクターエンタテインメント
パソコンから移植された、3Dダンジョン物。アイコン重視のシステムは、『ウィザードリィ』にも影響を与えた。

1992年1月28日
【ロマンシング サ・ガ】SFC／スクウェア
マルチストーリー型のRPGとして、『FF』に並ぶスクウェアの看板シリーズ。マニアはアイテム集めにハマった。

1992年10月30日
【真・女神転生】SFC／アトラス
ファミコン版の基本システムを受け継いだ人気シリーズ第一作目。作品のテイストは、ファミコン版の『II』に近い。

1992年10月30日
【ランドストーカー～皇帝の財宝～】MD／セガ
『ドラクエ』で名を馳せた内藤寛制作のアクション巨編。姉妹版としてスーファミの『レディーストーカー』がある。

1993年3月5日
【METAL MAX2】SFC／データイースト
九一年に発売されたファミコン版の続編。剣や魔法のファンタジーではなく、戦車を改造していくシステムを採用。

1993年4月3日
【ブレス オブ ファイア】SFC／カプコン
俯瞰型の戦闘システムを採用したRPG。白竜族と黒竜族の戦いを描く。釣りや狩りといったイベントもある。

1993年6月25日
【エストポリス伝記】SFC／タイトー
感動を誘うストーリーが、マニアの語り草となっている作品。『II』ではパズル的な要素のイベントが盛り込まれた。

1993年8月6日
【聖剣伝説2】SFC／スクウェア
ゲームボーイの『FF外伝』を継承するアクションRPG。名作の部類に入る作品だが、ややバグが多かった。

に、難しすぎず簡単すぎない適度の難易度。そして荒廃した地球の再生というテーマを持つエコロジカルなストーリー。いろいろな意味で、見るべき点の多いゲームだ。すでにスーファミソフトはショップでも入手しづらい状況だが、今後これらのクインテット作品は価値が上がると思われる。興味のある人は、今のうちに入手するようにしよう。

ところで、32ビットマシーンが全盛の今、ポリゴンを駆使した3DグラフィックのRPGが大半を占めている。それに伴って、どのゲームも見た目には変わり映えがしないものになっているようだ。もちろん各作品ごとに、いろいろな工夫は凝らされている。でも、スーファミ時代に比べて、RPG全体が没個性になってしまったように思えてならない。おそらく、この状況は『FFⅦ』の功罪によるところが大きいのかもしれない。近く最新作の『FFⅧ』が出るが、コンピュータグラフィックスを重視する傾向は、今後ますます盛んになるだろう。個人的には、グラフィックよりも、システム的に面白いゲームを望みたいが。

狙い目のお宝ゲーム

○月風魔伝
ナムコ／FC／▶60ページ
おどろおどろしい雰囲気が特徴のアクションRPG。迷路では3D画面になる。



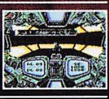
○ラサール石井のチャイルズクエスト
ナムコ／FC／▶60ページ
前代未聞の芸能界RPG。芸能マネージャーとして、営業活動を展開していく。



○シャイニング&ザ・ダクネス
セガ／MD／▶61ページ
3Dダンジョン作品。剣士の主人公が、魔法使いと僧侶を連れて冒険をする。



○アウトライブ
サン電子／PC／▶61ページ
ロボットが主人公のRPG。メタリックなグラフィックが特徴的。



○レナス
アスミック／SFC／▶62ページ
フリーメンバー制というシステムを採用した作品。中間色の背景が特徴的。



○天外魔境ZERO
ハドソン／SFC／▶62ページ
シリーズ唯一のスーファミ版。電源を切っても時間が進行するPLGシステムを搭載。



○惑星ウッドストックファンキーホラーバンド
セガ／MD-CD／▶63ページ
楽器や旋律で攻撃する、MD-CDのサウンド機能を生かしたミュージックRPG。



○ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに
セガ／MD／▶63ページ
かつて、セガマークⅢで発売された『ファンタシースター』の続編。



風来のシレン



中村光一氏は、『ドアドア』という傑作パズルゲームで世に出た人だ。そのためか『シレン』には、パズル要素が凝縮されている。フェイの問題一つとっても、そんな特徴が見てとれるはず。

聖剣伝説2



スクウェアとしては珍しいアクションRPG。リングコマンドという独自のコマンド機能が秀逸。『FF』のアクティブタイムバトルを先鋭化したらこうなった、という感じの仕上がりになっている。もともとは『FF』の外伝として始まったシリーズだけあって、ゲームの世界観は近いものがある。

1993年9月19日
【トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～】SFC／チュンソフト
パソコンの名作『ローグ』からヒントを得たRPG。堀井雄二、すぎやまこういちなど、『ドラクエ』スタッフが集結。

1993年12月24日
【新 桃太郎伝説】SFC／ハドソン
ファミコン版の続編。内容はさらにグレードアップ。しかし、桃太郎シリーズは『桃鉄』に収斂されることになった。

1994年8月5日
【鬼神降臨伝ONI】SFC／バンプレスト
ゲームボーイの定番シリーズだった、『ONI』シリーズのスーファミ版。日本が舞台の和風RPGとしてヒット。

1995年3月11日
【クロノ・トリガー】SFC／スクウェア
『ドラクエ』とスクウェアのスタッフによる合作ソフト。時間移動をモチーフにした斬新な内容で、完成度は高い。

1995年10月20日
【天地創造】SFC／エニックス
クインテットの最高傑作と言えるアクションRPG。ストーリーもさることながら、緻密な絵とキャラの動きは秀逸。

1995年12月1日
【不思議のダンジョン2 風来のシレン】SFC／チュンソフト
『ドラクエ』から脱却し、独自の世界観を打ち立てた作品。シビアなゲームバランスだが、面白さはグレードアップ。

1995年12月15日
【テイルズ オブ ファンタジア】SFC／ナムコ
リアルタイムでアクションバトルが展開されていくシステムを採用。キャラクターボイスや挿入歌も話題になった。

1996年3月9日
【スーパーマリオRPG】SFC／任天堂
スクウェアが制作したマリオ初のRPG作品。32ビットの次世代機を意識したのか、キャラはポリゴンチックだ。

1996年3月15日
【カオスシード】SFC／タイトー
地下に仙窟という部屋を作っていく、一風変わったRPG。シミュレーション要素が強いが、戦闘はアクションだ。

1996年7月19日
【スターオーシャン】SFC／エニックス
スーファミ時代の最後を飾る超大作RPG。『テイル』のスタッフが制作しており、システム部分は類似している。

ACTの変遷

アクションゲームなくして、今のゲーム業界はなかった。ファミコンの黎明期、任天堂やナムコを中心として、多くのアクションゲームが誕生。それら作品群を築く原動力となった。時代は、多くのゲーマーに多大なトラウマを与える。のちに16ビットのスペックを得て、アクションゲームはさらに洗練。幾多ものヒット作が生まれるが、32ビットが主流になるにつれ、しだいに冬の時代を迎えることになる。

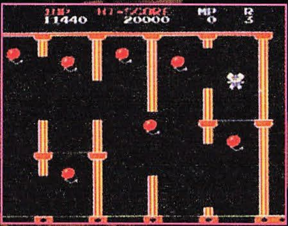
ナムコット作品が築いたファミコン市場の基礎

子供の頃、ボクのヒーローだったのは『パックマン』をはじめとする、ナムコのアクションゲームだった。そんな真性ゲーマーは、ゲーム業界内でも決して少なくない。カラオケでアニソンを唄い、週末に足しげくキャバクラに通う二十代後半の男性がいたら、それはかなり高い確率でゲーム業界で働く人たちだ（余談だが大手ゲームメーカーの人に、キャバクラ好きが多い）。この人種の共通したトラウマとなっているのが、八〇年代のアクションゲームである。

七〇年代は『スペースインベーダー』に終始したが、「コロコロコミック」で『ゲームセンターあらし』がヒットする八〇年代前半から、『パックマン』や『ラリーX』といった、ナムコのお家芸的なアクションゲームが頭角を現す。あらしが炎のコマでパックマンをワープさせれば、ボクらもこぞってゲーセンでマネしたもんだ。そんなトラウマを抱えたゲーム人たちの前に、こ

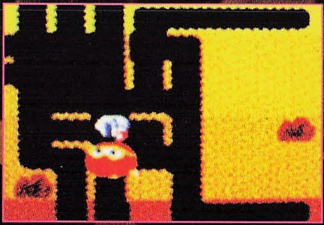
マッピー

『パックマン』に比べ、主人公にキャラクター性があるのが特徴。また、ステージ構成がトリッキーで楽しい。非スクロール型のアクションゲームとして、高いレベルの完成度を誇る名作。



ディグダグ

敵をよけるだけではなく、ポジティブに攻撃を加えることを可能にした名作のアクションゲーム。ときとして、自分が岩の下敷きになってしまったりする間抜けさも、このゲームの面白さだ。



主要ゲーム発売年表

1983年7月15日
【ドンキーコング】FC／任天堂
任天堂の原点とも言えるゲーム。トリッキーなステージ構成と絶妙なゲームバランスは、初期のゲーマーを驚かせた。

1983年7月15日
【ポパイ】FC／任天堂
『ドンキー』とともにリリースされたファミコンソフトの元祖。音符やハートを集めるというシンプルな内容だ。

1984年11月14日
【マッピー】FC／ナムコ
アーケードを席巻したナムコのヒット作。『マッピーキッズ』や『マッピーランド』といった作品も発売された。

1985年6月4日
【ディグダグ】FC／ナムコ
初期のナムコ作品のなかでは、傑作の部類に入る穴掘りアクション。『Ⅱ』も発売されたが、完成度ではこっちが上。

1985年6月21日
【スパルタンX】FC／任天堂
任天堂には珍しいタイアップ作品。横スクロールアクションの元祖で、『カラテカ』などのフォロワーを生んだ。

1985年9月13日
【スーパーマリオブラザーズ】FC／任天堂
ゲーム業界の今を築き、世界中でメガヒットを記録したアクションゲーム。任天堂の歴史はマリオの歴史でもあった。

1985年11月28日
【いっき】FC／サン電子
いわゆる百姓一揆をゲーム化した作品。悪代官を倒すのが目的という珍奇な設定ではあるものの人気を博した。

1985年12月5日
【カラテカ】FC／ソフトプロ
横スクロールの格闘アクション。ゲーム自体は不評だったが、六つの必殺拳が使えるなど先進的な内容を持つ。

1985年12月14日
【ボコスカウォーズ】FC／アスキー
イタチョコ作品として、マニアから崇拝されているゲーム。王や騎士で戦っていくのだが、なんと成長要素がある。

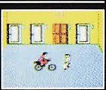
アクションゲーム

ACTの変遷

狙い目のお宝ゲーム



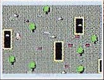
○バイキングの大迷惑
T＆Eソフト／SFC／▶70ページ
▶70ページ
3人のバイキングを操り、敵を倒していく痛快アクション。パズル要素が強い。



○熱血硬派くにおくん
テクノスジャパン／FC／▶72ページ
ヤンキーたちが戦いを繰り広げる格闘モノ。くにおくんシリーズの第1作。



○クインティ
ナムコ／FC／▶76ページ
田尻智氏が制作したゲーム。床のパネルをめくって敵にぶつけるという内容。



○ダウボーイ
ケムコ／FC／▶77ページ
全5面で構成された作品。ナイフなどで敵を倒し、味方を救出していく。



○セプテントリオン
ヒューマン／SFC／▶78ページ
沈没しつつある客船を舞台に、できるだけ多くの人を助けるのが目的のゲーム。



○超絶倫人ベラボーマン
ナムコ／PC／▶79ページ
手足が自由に伸びるベラボーマンが主人公。コミカルなアクションゲーム。



○ハロー！パックマン
ナムコ／SFC／▶80ページ
おなじみのパックマンが登場。指示を与えて、ゴールへ導いていくという内容。

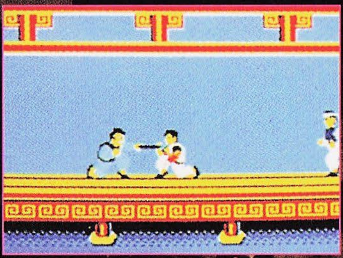


○夢工場ドキドキパニック
フジテレビ／FCD／▶81ページ
任天堂とフジテレビのタイアップ作品。『スーパーマリオUSA』と内容は同じ。

つ然と現れたのがファミコンだった。

ファミコンは、発売直後から爆発的にヒットしたわけではない。サードパーティーといわれる外部のゲームメーカーが、徐々に参入したことで市場を拡大していったのだった。なかでも、ファミコンの普及に尽力したものに、ナムコットシリーズがある。三千円代の低価格帯で発売された同ブランドのソフトに、当時のゲーマーは飛びついた。しかも、アーケードから移植されたナムコ作品はどれもが素晴らしいデキで、大ヒットを記録。今ではナムコットの完全コレクションが某ショップで、二十七万八千円もする。ファミコンの人気は、『スーパーマリオブラザーズ』の世界的ヒットで決定づけられたが、『パックマン』をはじめとする一連のナムコ作品がなければ、ファミコンの立ち上げは成功しなかったのでは、とボクは思っている。コンシューマで確かな実績を残しているところが、ナムコの偉いところなのだ。ほかのサードパーティーも多数の良作を生み出しているので、同じように評価されてしかるべきだろうけれど。

スパルタンX



シューティングとは違う意味で、敵を倒す爽快感が味わえるゲーム。次々と敵を蹴り倒すところに、新たなゲーム性を見出した点が評価される。ただし、対戦格闘のような奥の深さはない。

スーパーマリオブラザーズ



多数の続編が出たマリオシリーズ。なかでも『スーパーマリオUSA』は、野菜をひっこ抜いて敵を倒すユニークな作品。元になったのはディスクシステムの『夢工場ドキドキパニック』だ。

1986年2月21日
【グーニーズ】FC／コナミ
洞窟探索タイプのゲーム。カギと仲間を探し出すことで、次の面に進んでいく。ディスクシステム版も出た。

1986年4月24日
【マイティボンジャック】FC／テクモ
魔王にさらわれた王や王妃を助けるのが目的。ピラミッドで敵と戦いながら、爆弾と宝箱を集めて冒険していく。

1986年7月30日
【がんばれゴエモン！からくり道中】FC／コナミ
今だに人気の高い『ゴエモン』シリーズの元祖。当時からスクロールタイプで、ボリュームたっぷりの内容だった。

1986年8月6日
【メトロイド】FCD／任天堂
ディスクシステムで話題になった、SFタイプのアクションゲーム。エンディングはなんと五種類も存在した。

1986年9月12日
【高橋名人の冒険島】FC／ハドソン
当時絶大な人気を誇った、高橋名人が主人公の横スクロールアクション。シリーズ全体で四作品がリリースされた。

1986年11月13日
【迷宮組曲】FC／ハドソン
パズル的な要素が強いアクションゲーム。主人公のミロンを操作し、城にとらわれた姫を助けるのが目的だ。

1987年4月17日
【熱血硬派くにおくん】FC／テクノスジャパン
スポーツゲームでも多数の続編が出た、『くにおくん』シリーズの一作目。もともとは、学園が舞台の格闘モノだった。

1987年10月2日
【怪傑ヤンチャ丸】FC／アイレム
アーケードでも人気の高かった傑作アクションゲーム。お姫様を助けるために、おなじみのヤンチャ丸が大活躍。

1987年12月17日
【ロックマン】FC／カプコン
小学生たちを熱狂させた人気シリーズ。もともと高い難易度だが、最終ボスでは達人級のテクが必要とされる。

1988年1月14日
【ワイワイワールド】FC／コナミ
ゴエモンをはじめ、コナミの人気キャラが総登場するゲーム。そのコンセプトは『パロディウス』に受け継がれた。

16ビット機と相性抜群なアクション作品の数々

世の中には、企業・自治体のイメージキャラクターが多々ある。たとえば、警視庁のピーポ君なんかは有名だ。では、ゲーム業界はどうだろう。任天堂はマリオ、セガはソニックときたが、ソニーはクラッシュ・バンディクーとはならなかった。タイトル連呼のテレビCMを駆使し、力ずくでヒットさせた『クラッシュ・バンディクー』。しかし、ソニーの顔といえば、むしろパラッパがふさわしい。おそらく多くの人は、そう思っているはずだ。九〇年代後半におけるアクションゲームの凋落は目を覆わんばかりだが、クラッシュがソニーの顔になれなかったのは仕方がないのかもしれない。

さて、下の年表を見てもらえれば分かるとおり、スーファミ時代は『スーパーマリオ』シリーズをはじめとして、百万本単位で売れるタイトルが続出。事実、『スーパードンキーコング』や『ヨッシーアイランド』は、実売で二百万本以上を売りさばいている。ゲーム業界は、これらビッグタイトルによって牽引されてきたといってもいい。でも、大作のアクションゲームが注目を浴びる一方、よくできているにも関わらずパッとしなかった作品も少なくない。ボクの大好きなアクションゲームに『ニトロパンクス マイトヘッズ』というのがある。これも不遇な末路をたどったソフトだ。九三年にアイレムから発売されたスーファミ用の作品で、ノラネコの主人公ニトロが、ソニックばりのスピードでステージを縦横無尽に駆け回るという内容。ヘアスプレーで髪型を変えられるのが特徴で、ブーメランになるモヒカン型、ロープのように巻きつける三つ編み型などを状況に応じて使い分けていくのが面白い。アクションゲームの命ともいえる操作性は申し分ないレベルだし、少しだけ頭脳を必要とするステージ構成も見事だ。入手困難なこのソフト。店頭で見つけたら即ゲットだ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ





ソニックといえば、ナックルズやテイルスも忘れられない。とくに、テイルスは人気が高く、『テイルスのスカイパトロール』といったゲームギアの作品も存在する。きっとドリームキャストの『SONIC ADVENTURE』でも、テイルスをはじめとする各面々が活躍してくれることだろう。

がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻





ゴエモンシリーズは、時代物とは思えないポップでキッチュなノリが身上。そんなゴエモンの最高傑作は、やはり九五年にスーファミ版として発売された『きらきら道中』だ。この作品で、ゴエモンの常軌を逸したノリが爆発。とくに、エンディング場面で踊るゴエモンインパクトの腰使いは必見。

主要ゲーム発売年表

1989年4月21日
【ワンダーモモ】PC／ナムコ
家庭用ゲーム機で初のギャルゲーと言われるが、内容は普通のアクションゲーム。主人公のモモはセクシー系だった。

1989年6月23日
【ヴァリスⅡ】PC-CD／日本テレネット
パソコンで人気のあったギャルアクション。ときおりパンチラを見せる主人公の優子は、一気に人気キャラとなった。

1989年12月15日
【PC原人】PC／ハドソン
原始時代をモチーフにした、コミカルタッチの人気シリーズ。シューティングで『PC電人』なんてのも出た。

1990年11月21日
【スーパーマリオワールド】SFC／任天堂
スーファミソフト第一弾として発売された作品。このゲームのヒットを機に、ヨッシーも任天堂の顔として定着する。

1990年12月21日
【ファイナルファイト】SFC／カプコン
コマンド入力でさまざまな技を出す、横スクロールの格闘ゲーム。大味だが、対戦格闘のベースともなった作品だ。

1990年12月26日
【アクトレイザー】SFC／エニックス
アクション面と街を発展させるクリエーション面をもつアクションゲーム。街が発展すると、主人公もレベルアップ。

1991年7月19日
【がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻】SFC／コナミ
『ゴエモン』のスーファミ版。『2』以降はゴエモンインパクトも登場。『きらきら道中』でシリーズは頂点を極める。

1991年7月26日
【ソニック・ザ・ヘッジホッグ】MD／セガ
日本はもとより、アメリカでも大ヒットした傑作アクション。マリオよりもクールな雰囲気が外人をトリコにした。

1991年10月4日
【超魔界村】SFC／カプコン
人気シリーズのスーファミオリジナル版。基本システムはそのままだが、二段ジャンプなどの新要素が加わった。

ACTの変遷

アクションゲーム

さて『ニトロパンクス』に限らず、スーファミ時代のマイナーなアクションゲームには佳作が多い。なかでも、洋モノの傑作アクション『アースワーム・ジム』や、カルト&バカゲーの『美食戦隊薔薇野郎』は、高いゲーム性と操作性の素晴らしさで特筆される。いずれも発売当初は人気が出なかったが、最近じわじわと評価を高めているようだ。スーファミ時代にこのような佳作が多いのは、16ビットの家庭用ゲーム機がスペック的に、アクションゲームと相性がよかったためだろう。32ビット機になると、わい雑なポリゴンアクションがメインとなり、急速にアクションゲームは衰退することになる。おそらく、それまでアクションゲームの基本概念だった横&縦スクロールが、3D空間を実現できる32ビット機では形骸化してしまったためと思われる。もちろん、32ビット機でも『トゥームレイダー』や『天誅』といった3Dアクションのヒット作は多数ある。しかし、もはやミリオンヒットが生まれる状況ではない。2Dから3Dへの転換は、アクションゲームとって致命的だったのかもしれない。



スーパードンキーコング

ニンテンドウ64を見通して作られたポリゴンアクションの習作。このシリーズのヒットにより、ニンテンドウ64の今の路線が敷かれることになる。それが正解だったのかは定かでないが。



ロックマンX

テクニック重視のゲームとして、独自の道を歩んだロックマンシリーズ。スーファミの『X』となってからは、さらに難易度がアップ。それでもヒットしたのは、キャラの魅力ゆえだろう。

狙い目のお宝ゲーム

○**夢幻戦士ヴァリス**
日本テレネット/PC-CD/▶83ページ
パソコン版のリメイク。人気キャラ・麻生優子が、戦士となって大活躍する。



○**ファイナルファイト2**
カプコン/SFC/▶84ページ
横スクロールアクションの続編。今作より、2人同時プレイが可能になった。



○**奇々怪々-月夜草子**
ナツメ/SFC/▶84ページ
巫女の小夜が、さらわれたかぐや姫を助け出すというアクションゲーム。



○**バイナリィランド**
ハドソン/FC/▶85ページ
グリンとマロンという、2人のキャラを同時に操作するアクションパズル。



○**海腹川背**
TNN/SFC/▶85ページ
カルト的な人気の難解アクション。伸縮するゴムを使ってステージを進む。



○**マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー**
セガ/MD/▶86ページ
マイケルが得意のダンスで敵を蹴散らすゲーム。あのバブルス君も登場。



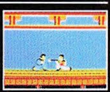
○**カイの冒険**
ナムコ/FC/▶86ページ
『ドルアーガの塔』の外伝的な作品。カイが主人公となって冒険していく。



○**バイオミラクル ぼくってウパ**
コナミ/FCD/▶87ページ
メルヘンチックな縦&横スクロールアクション。魔獣ザイーを倒すのが目的。



○**スパルタンX**
任天堂/FC/▶87ページ
同名映画をゲーム化。次々に敵を蹴り倒していく横スクロールアクション。



1991年10月31日
【悪魔城ドラキュラ】SFC/コナミ
コナミを代表する硬派なアクションゲーム。プレステ版『X』のヒットは、コアなマニアの存在を露呈させた。

1991年12月28日
【スーパーチャイニーズワールド】SFC/カルチャーブレーン
アクションゲームとして、一時代を築いた作品。ボス戦がコマンド選択で行われるなど、RPGの色合いも濃い。

1992年7月24日
【T.M.N.T】SFC/コナミ
外国の誤った日本観が生み出した、ニンジャタートルが主人公のゲーム。グラフィックはアメコミ調となっている。

1993年4月28日
【スーパーボンバーマン】SFC/ハドソン
パーティープレイの定番となった対戦型アクションゲーム。マルチプレイヤーによる、四人対戦が可能となった。

1993年7月30日
【エコー・ザ・ドルフィン】MD/セガ
ヒーリング系の元祖ともいえるゲーム。リアルに描かれた海洋生物が特徴で、多くのゲーマーの心が癒された。

1993年12月17日
【ロックマンX】SFC/カプコン
『ロックマン』シリーズのスーファミ版。隠し技として、『ストII』の波動拳や昇龍拳が使えることが話題となった。

1994年3月19日
【スーパーメトロイド】SFC/任天堂
ディスクシステムで人気を博した『メトロイド』のスーファミ版。惑星ゼーベスを舞台として、宇宙海賊と戦う。

1994年11月26日
【スーパードンキーコング】SFC/任天堂
英国のレア社が制作した、ポリゴンタイプの『ドンキーコング』。スーファミの潜在的な可能性を見せつけた逸品だ。

1995年8月5日
【スーパーマリオ ヨッシーアイランド】SFC/任天堂
横スクロールのマリオとしては最後の作品。主人公はヨッシーにバトンタッチ。舌やタマゴを使って大活躍だ。

1995年9月1日
【コミックスゾーン】MD/セガ
メガドラ末期に発表された異色作。マンガの世界が舞台というユニークな内容だ。中古のプレミア度は極めて高い。

格闘ゲームの変遷

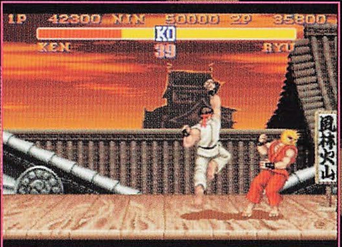
BTLの変遷

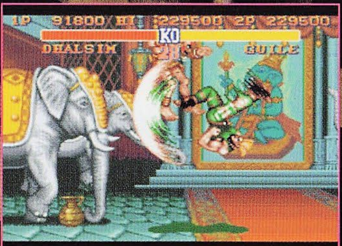
今やアーケードのみならず、コンシューマでもポピュラーな格闘ゲーム。その歴史は意外にも新しく、『ストII』やSNK作品が世に現れたのは九十年代の初頭。アーケードゲームが、縦置きの台に姿を変えはじめた頃とシンクロする。格闘ゲームは乱入台によって、新たなゲームのコミュニティーを形成。一大ブームに発展する起爆剤となった。その後、高度なポリゴン化を経て現在へと至るのだった。

『ストII』がもたらした格闘ゲームの重い閉塞感

暗く、切なく、やるせない。そんなイメージのゲーセンが、市民に愛されるアミューズメントスペースへと様変わりしてから、かなりの月日がたつ。ボクは『スペースインベーダー』が全盛を極めていた頃の、陰鬱な雰囲気のゲーセンが好きだった。今では、ほとんど見る影もないが……。ゲーセンがアミューズメントスペースとなって一番変化したのは、ゲーム筐体の形である。それに合わせて、新しく開拓されたジャンルに格闘ゲームがある。下の年表を見ると、アミューズメントスペースが一般化する九〇年あたりから、格闘ゲームが台頭したことがわかる。

ところで、ボクは格闘ゲームが大の苦手である。なぜなら、昇龍拳のコマンドをうまく入力できないからだ。格闘ゲームは基本技だけで勝てるというが、それは対コンピューター戦の場合で、二人対戦の場合は必殺技が使えなければ話にならない。だから接待プレイ





ストリートファイターII

『ストII』ほど、さまざまな形に進化した格闘ゲームも珍しい。たとえば、映画の公開に合わせて発売された実写撮り込み版や、今アーケードで稼動しているポリゴンタイプなど。どれもが、一定水準を超えた面白さを持つところは『ストII』同様だ。でも、『ストII』の持ち味をバージョンアップした『ストZERO』が、本来のシステムでシリーズを継承していくことだろう。

主要ゲーム発売年表

1985年4月22日【イー・アル・カンフー】FC／コナミ
コンシューマ初の格闘ゲーム。剣やチェーンで戦いを挑んでくる刺客たちを、拳法で倒していくという内容。

1989年7月21日【ケルナグール】FC／ナムコ
対戦格闘ではないが、一部の人からは格闘ゲームの始祖と目されている作品。イベントをこなして技を磨いていく。

1992年3月27日【らんま1／2～町内激闘篇～】SFC／小学館プロダクション
『ストII』よりも、わずかに早く発売された対戦格闘ゲーム。比較的簡単なコマンド入力で技を出せるのが特徴。

1992年6月10日【ストリートファイターII】SFC／カプコン
コンシューマゲームの流れを変えた、格闘ゲームの金字塔。さまざまな対戦格闘の概念が、この作品から生まれた。

1992年9月11日【ワールドヒーローズ】ネオジオ／ADK
忍者やサイボーグといった、いろんな時代のキャラが対戦を繰り広げるゲーム。デスマッチモードなんてのもある。

1992年12月11日【龍虎の拳】ネオジオ／SNK
気力が高まると必殺技を使えるシステムを採用。気力を減らすために、相手を挑発するといった駆け引きも楽しめる。

1993年3月5日【餓狼伝説2】ネオジオ／SNK
『ストII』と人気を二分した、SNKの人気格闘ゲーム。ライン移動ができる点で『ストII』と一線を画している。

1993年11月19日【バトルマスター～究極の戦士たち～】SFC／東芝EMI
外宇宙戦士ゼノに挑戦することが目的。返し技で反撃できたり、投げ技を無効にしたりと、システムは凝っている。

1993年3月20日【ドラゴンボールZ 超武闘伝】SFC／バンダイ
地上と空中でバトルを展開する異色の対戦格闘。殴る、蹴るだけではなく、かめはめ波のような飛び道具も使える。

狙い目のお宝ゲーム

○モータルコンバット
アクレイムジャパン／MD／▶74ページ
実写撮り込みのキャラ同士が戦う対戦格闘ゲーム。ハデな究極神拳が話題に。



○ピットファイター
テンゲン／MD／▶82ページ
3人のキャラクターから選んで対戦する格闘ゲーム。アーケードからの移植。



○らんま1/2 町内激闘篇
メサイヤ／SFC／▶83ページ
高橋留美子の同名原作が格闘アクションに。原作のノリのままのバトルが展開。



のとき、ボクはいつも負け役を演じるハメとなった。そんなボクにも、忘れえないメモリアルゲームがある。

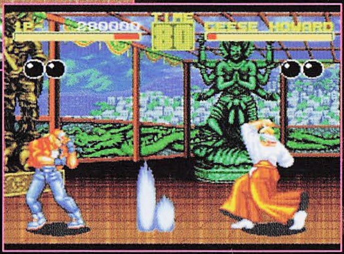
みなさんは、スーファミの『大仁田厚FMW』というゲームをご存知だろうか？　最近は伝説のレアゲームとして、一部のマニアから注目されているので、名前を知っている人もいるだろう。プロレスゲームのようであり、じつは格闘ゲームというこの作品。システム部分は、『ストII』のようなゲージ制を採用している。しかし、キャラの動きはカクカクで、勝負の駆け引きもほとんどない。しかも、サイボーグの格闘家やサイケ攻撃を仕掛けてくるヒッピーなど、常軌を逸したアホな要素が満載だ。この手のクソゲーは珍しくないが、あまりのクソぶりに、ボクはいまだ忘れることができない。さて、『ストII』やSNKの作品は、いずれも完成度が高かったために、ポリゴン格闘ゲームが出現するまでは独壇場だった。そして、そこにはクリエイターたちの深い苦悩があったのである。『大仁田厚FMW』には、新しい次元へ進めない格闘ゲームの閉塞感が感じられるのだが、どうだろうか。

餓狼伝説

『ストII』に似て非なるものとして大ヒットし、一時期SNKの顔ともなったこのゲーム。今では『ザ・キング・オブ・ファイターズ』に統合されてしまった感もあるが、ネオジオに勢いのあった頃は『ストII』と人気を二分するほどだった。今でもコスパのイベントへ行けば、相変わらず東丈や不知火舞の格好をしたコスプレイヤーがいるし（テリーは少ないようだ）、マニアの間での人気はまだまだ根強い。でも餓狼シリーズは、『ストII』とは違った経緯をたどった。『キンターズ』に人気が集中したということもあるだろう。しかし、統合された一番の理由は、餓狼シリーズがSNKのワン・オブ・ゼムという位置づけにあったことにほかならない。九五年に『3』が出て以来、急に失速していく餓狼シリーズ。それとともにSNKの顔は、『キンターズ』へと変わっていったのだ。







1993年5月21日【ジョイメカファイト】FC／任天堂
『ストII』にインスパイアされたと思われる作品。キャラはシンプルなメカだが、技のグラフィックは派手&爽快。

1993年8月11日【サムライスピリッツ】ネオジオ／SNK
武器を使って戦うという点で画期的だった格闘ゲーム。アイヌの娘ナコルルは、無数のコスプレイヤーを魅了した。

1994年5月27日【モータルコンバット】MD／アクレイムジャパン
実写撮り込み風の洋ゲー。ネームバリューのわりに日本での人気はイマイチ。残虐なフィニッシュは話題になった。

1994年6月17日【SD飛龍の拳】SFC／カルチャーブレーン
ファミコンで人気だった『飛龍の拳』の対戦格闘タイプ。デフォルメされた十五人のキャラたちが戦いを繰り広げる。

1994年6月28日【テコンドー】SFC／ヒューマン
朝鮮半島の武闘術であるテコンドーを、初めてゲーム化した作品。限りなく対戦格闘に近いスポーツゲームだ。

1994年10月14日【豪血寺一族】SFC／アトラス
たまに若返るババアのお種をはじめ、個性的なキャラが魅力のゲーム。二段ジャンプなど独自のシステムもある。

1994年5月27日【ファイターズヒストリー】SFC／データイースト
『ストII』との類似性で裁判沙汰になった作品。しかし、弱点システムや団体モードといった独自のシステムもある。

1994年9月30日【幽☆々☆白書～魔強統一戦～】MD／セガ
マニアから定評のあるトレジャーが制作した格闘ゲーム。最大四人まで同時プレイが可能というシステムが魅力。

1994年10月1日【ザ・キング・オブ・ファイターズ'94】ネオジオ／SNK
SNKの人気キャラが総出演のゲーム。毎年バージョンアップされており、アーケードでの人気は依然として高い。

1995年7月28日【あすか120％マキシマ バーニングフェスト】PC-CD／NECアベニュー
対戦格闘では珍しいギャルゲー。お嬢様学校の女の子が戦うというコンセプトは、マニアの心をガッチリつかんだ。

シミュレーションゲームの変遷

SLGの変遷

やや遅まきに登場した、ファミコンのシミュレーションゲーム。その創成期は、パソコンからの移植作が中心。なかでも、光栄の歴史モノはゲーム業界に新風を巻き起こす。『ダビスタ』の出現により、シミュレーションゲームは大きく変化。競馬ブームの追い風を受けて、競馬ゲームは軒並みヒット。『ときメモ』をはじめとするギャルゲーブームもあり、育成シミュレーションは時代の花となった。

歴史モノだけじゃない初期のシミュレーション

自宅で友だちとゲームをするとき、みなさんはどんなゲームをチョイスするだろうか？『桃鉄』は一度ハマるとやめられないし、『スーパーボンバーマン』なんかも捨て難い。お互いテクニックに自信があるなら、『バーチャ』や『鉄拳』で対戦するのもいいだろう。でも、ボクなら迷わずに『信長の野望・全国版』を選ぶ。意外な選択と思われるかもしれないが、もともと『信長の野望』は多人数で遊ぶのに適したゲームだ。いまや進化しすぎて、一般の人にはマニアックすぎる感のある同シリーズ。実際のところ、『覇王伝』までいってしまうと、システムが複雑すぎてパーティープレイどころではない。でも、シリーズ初期の作品である『全国版』くらいなら問題なく楽しむことができる。『信長の野望』は好きだけど、多人数でプレイしたことがない、という人にはぜひ試してもらいたい。さてファミコン時代、シミュレーションゲームといえば光栄の歴



信長の野望

戦国シミュレーションの曙を告げた『信長の野望』。現在ではインターネットでプレイできる。シミュレーションも、インターネットの時代ということなのだろうか。



三國志

『信長の野望』と同じように、息の長いシリーズ。このゲームの制作者である福津氏は、ほかにもさまざまな作品に関わっている。あの『たけしの挑戦状』も福津氏の手によるゲームだ。

主要ゲーム発売年表

1988年1月20日
【SDガンダム】FCD／バンダイ
デフォルメキャラが、アクションバトルを展開するSLG。最近はプレステの『Gジェネレーション』が大ブレイク。

1988年2月18日
【松本亨の株式必勝学】FC／イマジニア
東証の主要銘柄を取引できる、本格的な株式シミュレーション。バブル時代の勢いでヒットして『2』も出た。

1988年3月18日
【信長の野望全国版】FC／光栄
日本を舞台にした歴史シミュレーションの古参。史実に基づいた数々のイベントは、大人のユーザーも唸らせた。

1988年7月15日
【ベストプレープロ野球】FC／アスキー
薗部博之が制作した野球シミュレーション。選手としてプレイするのではなく、監督の立場で指揮するのが特徴。

1988年8月12日
【ファミコンウォーズ】FC／任天堂
戦車や歩兵などで、敵国の首都を占領していくゲーム。テレビCMのコピー通り、ノメり込むゲーマーが続出した。

1988年10月30日
【三國志】FC／光栄
『信長の野望』とともに、光栄の顔とも言えるソフト。同名の小説に準拠したシナリオも五つ用意されている。

1989年4月20日
【蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン】FC／光栄
ユーラシア大陸を舞台に、元王朝時代の歴史をシミュレートする作品。オルドという子作りのシステムが新鮮だった。

1989年12月15日
【ヘルツォーク・ツヴァイ】MD／テクノソフト
飛行形態とロボット形態に変形するメカを指揮するシミュレーション。各ユニットには命令どおりに行動していく。

1990年2月3日
【信長の野望・戦国群雄伝】FC／光栄
『信長の野望』シリーズの第二弾。武将は四百五十人に増え、行動力制という新システムを採用。シナリオも二つある。

SLGの変遷
シミュレーションゲーム

史モノを指していた。今のように育成モノもなければ経営モノもなく、ましてやギャルゲーもなかった時代だ。『SDガンダム』シリーズなどが出始めていたものの、やはりシミュレーションといえば光栄というのがゲーマーの共通した認識だった。ちなみに、ファミコン版の『信長の野望』がリリースされたのは八八年。バブルの絶頂期だが、ちょうど同じ年に面白いゲームが出ている。それは『松本亭の株式必勝学』という、株式売買のシミュレーションゲームだ。

タイトルを見ると学習ソフトのようだが、実際はそうでない。一年間に一億円貯めるのが目的で、アドベンチャーゲームのように話が進行していく作品だ。イベントも豊富で、結婚あり、交通事故あり、不渡りありと盛りだくさん。山科けいすけの楽しいグラフィックも魅力。ところで当時、戦争をモチーフとしないシミュレーションゲームは珍しかった。そういう意味で『松本亭の株式必勝学』は画期的な作品だったといえる。光栄が歴史シミュレーションで栄華を極める一方、九〇年代のシミュレーションが胎動を始めていたのだ。

狙い目のお宝ゲーム



○キャプテン翼Ⅱ
テクモ／FC／▶100ページ
シミュレーション的な内容で、大ヒットした同名マンガのサッカーゲーム。



○キャッスルクエスト
ハドソン／FC／▶108ページ
相手のキングを奪取するのが目的。チェスのような内容になっている。



○ネクタリス
ハドソン／PC／▶109ページ
初期配置のユニットのみを駆使して戦っていく、ウォーシミュレーション。



○アドバンスド大戦略
セガ／MD／▶110ページ
『大戦略』のメガドライブ版。第二次世界大戦のヨーロッパ戦線が舞台。



○エアーマネジメントⅡ～航空王をめざせ～
光栄／SFC／▶112ページ
航空会社の経営者としてビジネス展開していくゲーム。シェアの獲得が目的。

シムシティー



コンシューマ初の都市シミュレーションとして、任天堂が世に送った作品。米国のマクシス社が作った「シム」シリーズからの移植。舞台がシムという架空の生き物の都市というのがミソ。

ベストプレープロ野球





スポーツのシミュレーションゲームとして成功した唯一のゲーム。この作品によって、ちまたには園部マニアが生まれた。『ダビスタ』がヒットしたことで、現在のところ続編のリリースは封印されている。パソコン版の新作が出るというウワサもあるが、期待しないほうがいいかもしれない。

1990年6月25日
【水滸伝】FC／光栄
中国四大奇書の一つである「水滸伝」をもとにした、歴史シミュレーション。最大七人のパーティープレイが可能。

1990年12月12日
【トップマネジメント】FC／光栄
企業のトップとして会社を運営していくシミュレーション。資金繰りやヘッドハンティングなど内容はリアル。

1991年3月8日
【バハムート戦記】MD／セガ
ファンタジー世界が舞台のウォーシミュレーション。マスターとなって英雄などを雇い、大陸統一を目指していく。

1991年3月15日
【大航海時代】FC／光栄
航海で名を馳せることが目的のゲーム。爵位の称号を得るため貿易をしたり、ときには海賊行為をすることもある。

1991年4月26日
【シムシティー】SFC／任天堂
コンシューマ初の都市育成シミュレーション。プレイヤーは市長となり、シムという生き物の住む都市を建造する。

1991年6月17日
【アドバンスド大戦略-ドイツ電撃作戦-】MD／セガ
パソコンで人気のあった『大戦略』のパワーアップ版。基本システムはそのままで、ユニットの改良が可能となった。

1991年8月9日
【ポピュラス】MD／セガ
神の立場に立って世界を構築していくゲーム。神の種族に命令を与えて、悪魔の種族を滅ぼすことがゲームの目的だ。

1991年8月29日
【ロイヤルブラッド】FC／光栄
イシュメリアという国を舞台にしたシミュレーション作品。西洋中世の雰囲気が漂うファンタジックなゲームだ

1991年12月21日
【信長の野望 武将風雲録】FC／光栄
文化度というパラメータが加わり、より進化した形のシリーズ第三弾。武将の能力値を茶会で高めたりもできる。

1991年12月29日
【シムアース】SFC／イマジニア
環境を操って、惑星を育成していく変わり種のシミュレーション。知的生命体の住める惑星に仕上げるのが目的だ。

競馬とギャルゲーの到来 育成モノが時代の主流に

ボクの記憶に残る一番の名馬は、文句なくオグリキャップだ。競馬ブームが絶頂を迎えた九〇年の暮れ、オグリは長期のスランプによって引退することになった。しかし、引退レースの有馬記念でオグリは奇跡を起こす。それまでの不調がウソであるかのような力強い走りで、優勝を果したのだ。確かに、パドックでのオグリは気合い十分で、馬体もよく、何かをやらかしてくれる気配はあった。でも、ボクはオグリの馬券を買っていなかった。すでに、オグリは競走馬としてピークを過ぎている、と思っていたのだ。そこで、穴馬のリアルバーズデーに賭けたのだが、不幸にも、リアルバースデーはレース中に骨折。安楽死の処置がとられることとなった。かたや奇跡の優勝をとげ、かたや不慮の事故による非業の死。オグリの引退劇には、感動とともに深い悲しみがあった。勝負のキビしさと皮肉さが凝縮されたこのレースを、ボクは忘れないだろう。

オグリの引退から一年。成熟する競馬ブームを反映するかのように、ある傑作ソフトが生まれる。当時アスキーの社員だった薗部博之によって制作された、『ベスト競馬ダービースタリオン』である。種牡馬と繁殖牝馬による競走馬の配合という、前代未聞のシステムを確立したこのソフト。無限ともいえる配合のバリエーションは、新たなゲームのあり方を示した。

『ダビスタ』の登場によって顕著になったのが、育成シミュレーションの隆盛だ。近年『たまごっち』のヒットで育成シミュレーションの人気は決定的なものとなったが、この先駆けとなったのが競馬モノと美少女育成モノだったのだ。競馬モノは九三年をピークに、『サラブレッドブリーダー』や『ウイニングポスト』といった名作が続々と出現。これと同じ時期にPCエンジンをプラットフォームとして、『卒業』や『誕生』などの美少女育成モノが、マニアの人気を集めている。

ときめきメモリアル

ギャルゲーが新興宗教であることを教えたゲーム。一時期は、ときメモラーという狂信的な信者が続出。いまだに秋葉原のゲームショップでは、ときメモグッズが充実した品揃えを見せている。もちろん中毒的な面白さがあるからこそ、そんな現象が起こるのだが。『2』の発売が待たれるところだ。





アンジェリーク

スーファミの英会話学習ソフト『エミット』で、ギャルゲー路線を示唆した光栄が世に放った怪作。登場する女の子は主人公とライバルの二人だけで、あとは美少年。確かに面白いゲームだが、男性ファンは、ほとんどいないだろう。このゲームのヒットで、光栄のブランドイメージはガラリと変わった。





主要ゲーム発売年表

1991年12月21日
【ベスト競馬ダービースタリオン】FC/アスキー
競馬シミュレーションの幕を開けたのがこのソフト。まだ関東地区のレースしか出走できず、馬の種類も少ない。

1992年8月29日
【ダービースタリオン全国版】FC/アスキー
システム部分が洗練された二作目。関西地区のレースにも出走可能になり、現在の『ダビスタ』の体裁が整った。

1992年9月24日
【提督の決断】SFC/光栄
太平洋戦争を時代背景に、陸海軍を指揮して戦っていくシミュレーション。連合国と日本軍のいずれかが選択可能。

1992年11月1日
【エアーマネジメント 大空に賭ける】MD/光栄
航空業界のトップを目指す経営シミュレーション。この頃から、光栄は経営モノがかなり板についてきた感じだ。

1993年4月7日
【太閤立志伝】SFC/光栄
木下藤吉郎を、関白の豊臣秀吉に出世させるリコエイションゲーム。『信長の野望』とは異なり、RPG色が強い。

1993年7月30日
【卒業 グラデュエーション】PC-CD/NECアベニュー
PCエンジンのギャルゲー色を、一気に加速した作品。女の子を育成するコンシューマゲームは、これが初めて。

1993年8月25日
【サラブレッドブリーダー】SFC/ヘクト
『ダビスタ』の純然たるフォロワーとして登場したゲーム。デキの方は上々で、いくつかの続編が発売された。

1993年9月10日
【ウィニングポスト】SFC/光栄
『ダビスタ』と違い、競馬の投機性に重きを置いた作品。自ら馬の調教はできず、資金のやりくりがメインとなる。

1993年10月29日
【クラシック・ロード】SFC/ビクターエンタテインメント
三十年間という期限つきで、クラシックレースでの優勝を目指すSLG。『II』では地方馬や外国馬も購入可能。

SLGの変遷

シミュレーションゲーム

時代の流れは妙なもので、水と油のように見える競馬と美少女が、お互い連動し合って発展してきたことになる。以後、美少女育成が中心だったギャルゲーは、恋愛シミュレーションとして独自の進化をたどり、『ときめきメモリアル』の大ブームへと続いていく。あの光栄が、恋愛シミュレーションの『アンジェリーク』をリリースしたこと一つを見ても、急速に市場を広げるギャルゲーの勢いが窺い知れる。ちなみに『アンジェリーク』に限らず、スーファミには隠れたギャルゲーの名作が多い。なかでも、『無人島物語』や『NAGE LIBE』はオススメのソフトだ。さて、シミュレーションゲームは夢のソフトである、とボクは思う。現実では起こりえない、「もしも」の世界を実現してくれるからだ。その気になれば、自分でオグリの産駒を生産することだってできるし、コンビニや遊園地を経営することもできる。無限に広がる「もしも」の世界に、多くの人が魅了されている。今日のシミュレーションゲームの隆盛は、みんなが夢の実現へ動きだしたことの現れかもしれない。

狙い目のお宝ゲーム

○EARTH LIGHT
ハドソン／SFC／▶113ページ



『ネクタリス』と同じシステムを採用したゲーム。かわいいユニットが特徴。

○蒼き狼と白き雌鹿 元朝秘史
光栄／FC／▶114ページ



ジンギスカンの時代を背景として、ユーラシア大陸を制覇していくゲーム。

○ベストプレープロ野球
アスキー／FC／▶114ページ



データを見ながら、いかに選手を起用するかを考える野球シミュレーション。

○キングオブキングス
ナムコ／FC／▶115ページ



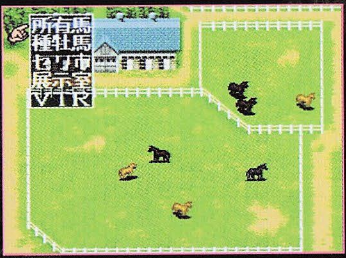
大魔王ルシファーを倒すのが目的のシミュレーション。登場キャラは24種類。

ダービースタリオンII

ファミコン版ですでに、競馬ファンから絶大な支持を得ていた『ダビスタ』。その人気を決定づけたのが、スーファミ版の『II』だ。そして、基本システムは『III』でいちおうの完成を見る。



もっとも、『ダビスタ』は種牡馬や繁殖牝馬のデータが重要。サテラビュー に対応した『96』なんかは順当な進化というべきだ。ただ、最近ニンテンドウパワーで出た新作の売り上げは芳しくないらしい。馬データを更新しただけでは、もはや『ダビスタ』の神通力も通用しないのだろうか。





1994年2月18日【ダービースタリオンII】SFC／アスキー
競馬ゲームの真打ちとして登場したシリーズ第三弾。繁殖牝馬が生産可能になり、種牡馬の数も飛躍的にアップした。

1994年5月27日【ときめきメモリアル】PC-CD／コナミ
ギャルゲーを一大ビジネスにした驚異のゲーム。ソフトだけではなく、関連商品で儲けることを教えてくれた。

1994年9月22日【誕生 デビュー】PC-CD／NECアベニュー
アイドルを育てるというコンセプトで大ヒットしたギャルゲー。この頃から、PCエンジンはギャルゲーの独擅場に。

1994年9月23日【アンジェリーク】SFC／光栄
光栄の女性チームが制作した恋愛SLG。究極の目的は惑星の開発だが、女性ユーザーは美少年との恋に走った。

1995年1月20日【ダービースタリオンIII】SFC／アスキー
マイナーチェンジで進化していく『ダビスタ』シリーズだが、今作では函館と中京のレースへ出走可能になった。

1995年1月3日【プリンセスメーカー1】PC-CD／NECホームエレクトロニクス
元ガイナックスの赤井孝美が制作した、美少女育成SLGの古典的傑作。中世の雰囲気あふれる世界観は秀逸だ。

1995年12月15日【テーマパーク】SFC／EAV
遊園地を経営するというSLG。このゲームを境に、店舗や施設を経営するシミュレーションが人気を集め出す。

1996年1月26日【無人島物語】SFC／ケイエスエス
パソコンでも定評ある遭難シミュレーション。事故で不時着した無人島から、五人の仲間と脱出するのが目的。

1996年3月15日【ダービースタリオン96】SFC／アスキー
サテラビュー対応として発売された『ダビスタ』の九六年版。システムは『III』と同様。馬データが更新されている。

シミュレーションRPGゲームの変遷

SRPGの変遷

ゲームのマニア化が進みはじめた九〇年代初頭。シミュレーションRPGは時代の寵児として登場した。このシミュレーションRPGは、マルチなストーリー性と、ウォーシミュレーション並みの高いマニアックな戦略性が特徴で、多くの名作ソフトが輩出された。なかでも『スパロボ』シリーズは、このジャンルの頂点としてオタクの夢を結実。シミュレーションRPGは、よりマニアックに深化していく。

オタクの要請に応えるRPGのもう一つの形

ゲームがオタクの趣味と見られるようになったのは、一体いつ頃からだろう。『ときメモ』がブレイクしてからだろうか？ いや、もっと前からだ。おそらく『ファイアーエムブレム』（以下『FE』）が、そのターニングポイントだったのではないかと思う。

『FE』は任天堂の作品であるにも関わらず、非常にマニアックなゲームだ。アニメキャラのような作風の登場人物に、ウォーシミュレーションを基盤とした戦闘システム。一般のゲームユーザーが入り込めないほどではないが、妙に濃いノリを感じずにはいられなかった。もっとも、『FE』は家庭用ゲーム機におけるシミュレーションRPGの始祖であるとともに、優れた戦略性をもった傑作ソフトである。しかし、このゲームをより一層楽しむためには、ある条件が必要とされる。それは、ゲームに登場するキャラクターへの想い入れである。それは、架空のキャラへの愛とでも言え

ファイアーエムブレム

しばらく新作がごぶさたしているが、スーファミではリメイク版の『紋章の謎』と、オリジナル版の『聖戦の系譜』が出ている。とくに『聖戦の系譜』の結婚システムは、子作りできるところがユニークで面白い。



シャイニング・フォース

いまだサターンで大人気の『シャイニング・フォース』。たくさんの続編が出ているが、狙い目はなんといっても、ゲームギアの『外伝』シリーズ。コンパクトな内容にまとめられた番外編だ。



主要ゲーム発売年表

1990年4月20日
【ファイアーエムブレム】FC／任天堂
シミュレーションRPGのヒナ型を作った、エポックメイキング的な作品。高い戦略性は多くのユーザーを魅了。

1991年4月20日
【スーパーロボット大戦】GB／バンプレスト
『スパロボ』シリーズの第一作目。この時点ではまだ、ガンダム、ゲッター、マジンガーの三チームしか使えない。

1991年12月19日
【第2次スーパーロボット大戦】FC／バンプレスト
システム部分でパワーアップが施されたシリーズ二作目。チーム制が廃止され、各ユニットが操作可能になった。

1991年4月26日
【ラングリッサー】MD／日本コンピュータシステム
ファンタジー世界を舞台にした作品。うるし原智志の描くキャラクターに人気が集中。続編が多数リリースされた。

1992年3月20日
【シャイニング・フォース～神々の遺産～】MD／セガ
内藤寛が制作した作品で、セガを代表するシミュレーションRPG。多機種にわたってシリーズが展開されている。

1993年3月12日
【伝説のオウガバトル】SFC／クエスト
『タクティクス』への前段階として作られた作品。卓越したグラフィックと、マルチストーリーで人気を博した。

1993年7月23日
【第3次スーパーロボット大戦】SFC／バンプレスト
順当に進化を遂げる『スパロボ』シリーズの三作目。ハードスペックの向上とともに、ユニット数も大幅に増加。

1993年8月27日
【樹帝戦紀】SFC／エニックス
精霊魔法で植物を兵器にして、機械魔導兵と戦っていくゲーム。もちろん戦闘場面では、アニメーションが全開。

1994年1月28日
【魔神転生】SFC／アトラス
『女神転生』シリーズと同じ世界観を持つ異色作。仲魔の合体や魔貨のシステムも健在。ゲームバランスはシビアだ。

シミュレーションRPG
SRPGの変遷

狙い目のお宝ゲーム

○第２次スーパーロボット大戦
パンプレスト／FC／▶106ページ
ゲームボーイ版の続編。現在の『スパロボ』の基本システムが確立された作品。



○フェーダ　エンブレムオブジャスティス
やのまん／SFC／▶112ページ
『シャイニン・グフォース』と同じスタッフの作品。エンディングが多様に変化。



○アルバートオデッセイ
サンソフト／SFC／▶113ページ
オーソドックスなシミュレーションRPG。必殺技や魔法なども使用可能。



ばいいだろうか。だからこそ、『FE』にしろ『ラングリッサー』にしろオタク受けするビジュアルとキャラクターの個性が不可欠だったのだ。あの硬派な『タクティクス オウガ』にしても、オタク的な味付けがまったくないわけではない。いかにしてオタクの琴線を揺さぶるか？　それがシミュレーションRPGの全作品に共通する、課題であったことは確かだ。

そんな中、ゲームのオタク化という時代の要請にうまく合致したのが、バンプレストの『スパロボ』シリーズだ。『スパロボ』では、ガンダムやマジンガーZといった馴染みの深いロボットが登場することで、ユーザーの思い込みをゲームへ反映させた。『スパロボ』シリーズは回を追うごとに進化したが、それはオタク性の深化といってもいい。シリーズの完結編として発売された『スパロボF』は、シミュレーションRPGの最高傑作であると思う。でも、カタギの人がついていけないまでに、そのオタク性は深化してしまった。シミュレーションRPGの今日の状況は、『FE』の時点で運命づけられていたのかもしれない。

FRONT MISSION

プレステから続編が二つ出ているが、『2』は戦闘場面が冗長すぎるし、『オルタナティブ』はゲームシステムが実験的すぎる。やはり、完成度からいえば、スーファミ版が一番といえる。



タクティクスオウガ

『伝説のオウガバトル』からシステム部分を一新し、不朽の名作となったこのゲーム。BPSの『ビースト&ブレイド』以外にフォロワーもなく、ファンタジー系のなかでは頂点に位置している。スクウェアの某ゲームが、『タクティクス』のスタッフによって作られたことはあまりに有名だ。さて、このゲームの面白さは、立体的なマップ構成にあるといえる。『伝説のオウガバトル』はもとより、『FE』でさえもフラットな空間構成の域を出なかっただけに、３Dマップは革新的だった。新作のニンテンドウ64版で、どのように進化を見せるのか楽しみだ。





1994年3月25日【スーパーロボット大戦EX】SFC／バンプレスト
『第3次』の外伝的なゲーム。主人公は男女から選択。双方のシナリオをプレイすることで作品の全容が見える。

1994年10月28日【フェーダ エンブレム オブ ジャスティス】SFC／やのまん
『シャイニング・フォース』と同じスタッフが制作した作品。戦闘場面の凝ったアニメーションが話題になった。

1995年2月24日【FRONT MISSION】SFC／スクウェア
『ヴァルケン』で有名な大宮ソフトが制作した作品。『スパロボ』とは異なり、リアル路線で新境地を切り開いた。

1995年3月17日【第4次スーパーロボット大戦】SFC／バンプレスト
『F』のベースとなる『スパロボ』の完成形。ザンボット3や闘将ダイモスなど、『F』にないユニットも登場する。

1995年6月30日【デア ラングリッサー】SFC／メサイヤ
メガドライブ版の『II』をもとに移植された、パワーアップ版。シナリオやキャラクターが、アレンジされている。

1995年6月30日【リトルマスター～虹色の魔石～】SFC／徳間書店インターメディア
秘宝をめぐり、ユニークなキャラたちが戦いを繰り広げるシナリオクリア制のゲーム。ゲームボーイ版の続編。

1995年10月6日【タクティクス オウガ】SFC／クエスト
ファンタジー系のシミュレーションRPGでは最高傑作。高低差のある3Dマップと高度な戦略性は比類なきデキ。

1996年3月22日【魔装機神】SFC／バンプレスト
『スパロボ』のもう一つの形。オリジナルキャラ&ロボットが活躍する。緑川光をはじめとするキャラボイスも人気。

1995年9月8日【バウンティ・ソード】SFC／パイオニアLDC
主人公が率いる反乱軍と、連邦軍の戦いを描く作品。硬派なストーリーと、秀逸なシステムで評価は高かった。

1996年2月9日【バハムートラグーン】SFC／スクウェア
『FF』シリーズの召喚獣が多数登場するオリジナル作品。アイテムでモンスターを育成するシステムがユニーク。

ADVの変遷

ファミコンソフトに、初めて本格的なストーリー性を持たせた『ポートピア連続殺人事件』。コマンド選択システムを採用したこのゲームの登場によって、家庭用ゲーム機でもアドベンチャーが手軽に楽しめるようになった。やがて、ストーリー性をさらに特化するために、アドベンチャーはサウンドノベルという形態に進化。文章を読む楽しさを追求し、より高度なストーリー体系を実現することになる。

アドベンチャーの到来 深まるストーリー部分

その昔、あるデマが流れた。『ポートピア連続殺人事件』で犯人の頭を百回殴ると、犯行を自供するというのだ。このデマの出所は、当時ラジオで人気を誇った「たけしのオールナイトニッポン」。当時のたけしは、『たけしの挑戦状』というソフトをプロデュースするほどゲームに関心を示しており、番組内でゲームが話題に上ることは少なくなかった。そこで『ポートピア連続殺人事件』に話が及び、たけしが冗談で口を滑らせたというわけだ。ほとんどのリスナーは冗談として受け流したが、ボクは本気にしてしまった。殴っても、殴っても犯行を自供しない犯人の▲×。自分がダマされると気づくまで、多少時間が必要だった。

さて、『ポートピア連続殺人事件』は、コマンド選択のシステムをいちはやく取り入れたアドベンチャーの名作だ。この手のソフトには、ある欠点がある。手掛かりがつかめないと展開に詰まり、先へ進めなくなるの





ポートピア連続殺人事件

堀井雄二（原作）&チュンソフト（開発）&エニックス（発売）という黄金タッグを、初めて実現したファミコンソフト。アドベンチャーの名作といわれるが、実際には理不尽な難しさがあったことも否めない。とくに、最後の地下迷路の謎に頭を抱えたユーザーは数知れず。攻略本がなければ、クリア不能だ。でも、いまどきこのゲームの攻略本を売ってる店はないだろうが。

主要ゲーム発売年表

1985年11月29日【ポートピア連続殺人事件】FC／エニックス
堀井雄二が制作した名作ソフト。このゲームで採用されたコマンド選択システムは、『ドラクエ』で見事に昇華した。

1986年12月10日【たけしの挑戦状】FC／タイトー
良かれ悪しかれ、伝説のアドベンチャーとして語り継がれているソフト。たけしはゲームの常識をも打ち破った。

1987年4月2日【さんまの名探偵】FC／ナムコ
明石さんまをパートナーに、犯人を探していく推理アドベンチャー。懐かしの関西系お笑い芸人が多数登場する。

1987年6月27日【北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ】FC／アスキー
『ポートピア』に続く、堀井雄二のアドベンチャー作品。中古ソフトの人気は高く、定価並みの値が付けられている。

1987年9月4・30日【新鬼ヶ島 前編・後編】FCD／任天堂
ディスクシステムで二枚組として発売されたアドベンチャー。十数年ぶりに、ニンテンドウパワーで新作がリリース。

1987年12月1日【中山美穂のトキメキハイスクール】FCD／任天堂
恋愛ゲームの元祖といえるアドベンチャー。転校先で出会った、中山美穂そっくりの女の子と仲良くなるのが目的。

1989年4月18日【マインドシーカー】FC／ナムコ
プレイヤーの超能力を開発するゲームで、かなり実験的な内容になっている。発売元がナムコというのは驚き。

1991年8月30日【メタルスレイダーグローリー】FC／HAL研究所
ファミコンの末期に発売されたSFアドベンチャー。プレミアソフトとして有名で、中古の価格は二万円を超える。

1992年3月7日【弟切草】SFC／チュンソフト
チュンソフトの自社ブランド第一弾ソフトであるとともに、サウンドノベルという画期的なジャンルを築いた作品。

アドベンチャーゲーム
ADVの変遷

だ。『ポートピア連続殺人事件』も例外ではなく、フラグを立てなければ、犯人が分かっていても先へ進めない。だから、半分ウソだと分かっていても、たけしのデマに望みをたくすことになるのだ。ところで、ボクのお気に入りに『さんまの名探偵』という推理モノがある。一部のマニアにプレミアがついているソフトだ。最近、入手してリプレイしているのだが、これもまた詰まってどうしようもない。せめてヒントが出る機能があればいいのだが。

アドベンチャーは、小説のようにストーリーを読み進めていくところに面白さがある。この点に着目してストーリー性を特化し、コマンド選択式の欠点を克服したのがサウンドノベルだ。スーファミ以降のアドベンチャーは、多かれ少なかれサウンドノベルのスタイルを踏襲している。しかし32ビット機に時代が移り変わり、いまや実写撮り込みやポリゴンを駆使したアドベンチャーが主流となっている。『ポートピア連続殺人事件』のようなコマンド選択式のゲームは、もう陽の目を見ることはないのだろうか。

狙い目のお宝ゲーム



○電脳天使デジタルアンジュ
徳間書店インターメディア/PC-CD/▶102ページ
パソコンからの移植。ある日、主人公は天使が圧縮されたディスクを拾い……。



○イーハトーヴォ物語
ヘクト/SFC/▶104ページ
宮沢賢治の理想郷イーハトーヴォが舞台。忘れられた7冊の手帳を求め旅する。



○魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
日本コンピュータシステム/PC-CD/▶107ページ
OVAアニメのゲーム化。魔物ハンターの妖子が、魔界を旅するという内容。

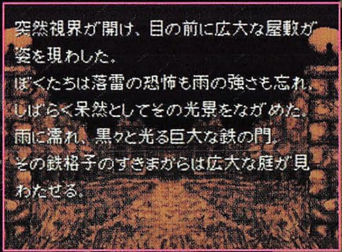


○No・Ri・Ko
ハドソン/PC-CD/▶111ページ
小川範子とのデートが楽しめるアドベンチャー。小川範子の歌を3曲収録。



○魔法の少女シルキーリップ
日本テレネット/MD-CD/▶115ページ
魔女っ子アニメ路線まっしぐらのアドベンチャー。早すぎたギャルゲーとの噂。

弟切草



『弟切草』は、ストーリーだけでなく、音の演出においてもアドベンチャーに革命をもたらした。無機質な電話のベルや、不安感を募らせるBGM効果など、映画並みの演出が施されていた。

同級生

わりとエグイ作風がエルフ作品の特徴だったが、今作から恋愛路線に一変。18禁ソフトの偏見を覆す優れたストーリーと、竹井正樹入魂のグラフィックで多くのゲーマーをトリコにした。イベントの進行具合によって、女の子とエンカウントするシステムは、エルフ作品の定番システムとなった。





1992年10月23日
【SNATCHER】PC-CD/コナミ
マニアックな人たちに人気の高いSFアドベンチャー。未来世界を舞台に、謎の生命体スナッチャーと戦っていく。

1992年10月23日
【銀河お嬢様伝説ユナ】PC-CD/ハドソン
『ガンダムZZ』のメカデザイナー、明貴美加が制作した美少女ソフト。可愛い女の子と、マニア好みのメカが満載。

1994年8月4日
【学校であった怖い話】SFC/バンプレスト
五人の生徒から怪談を聞いていくゲーム。五十を超えるエピソードに、クリエイター飯島健男の鬼才ぶりがうかがえる。

1994年11月25日
【かまいたちの夜】SFC/チュンソフト
シナリオライターに我孫子武丸を迎え、極上の推理モノに仕立てたシリーズ第二弾。黄金のしおりが話題になった。

1994年12月9日
【ワンダープロジェクトJ 機械の少年ピーノ】SFC/エニックス
機械少年のピーノを調教していく、シミュレーション色の強い作品。ニンテンドウ64では、続編も発売された。

1995年11月23日
【同級生】PC-CD/NECアベニュー
『ときメモ』と同時期に発売され、ギャルゲーの勢いを加速させた傑作。制作元のエルフはトップメーカーへ大躍進。

1995年11月24日
【魔女たちの眠り】SFC/パック・イン・ビデオ
サウンドノベル全盛時に、赤川次郎がシナリオを書いたことで話題になったソフト。ストーリーが緻密で評価も高い。

1996年3月1日
【晦―つきこもり―】SFC/バンプレスト
『学校であった怖い話』の姉妹版。今回は、七回忌に集まった親戚たちが怪談を語る。隠しシナリオが多数ある。

1996年7月12日
【DE・JA】PC-CD/NECインターチャネル
エルフ作品としてパソコンで人気だった、同名作品のPCエンジン版。グラフィックはすべて書き直されている。

1996年8月9日
【同級生2】PC-FX/NECアベニュー
18禁のパソコン版をそのまま移植した作品。しかし、エロを容認しすぎたため、PC-FXの灯は消えていった。

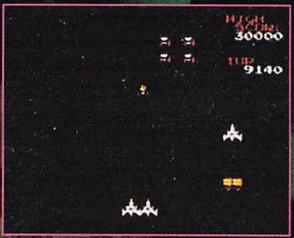
STGの変遷

往年の名作シューティングが、続々とファミコンへ移植。さらに、システム的に完成の域へと突入。次なる局面を迎え、東亜シューに代表される、難易度の高い作品が主流となった。それは、新たなゲーム市場を生むとともに、シューティングの急激な失速をまねく。やがてハードスペックの飛躍的な進歩が、シューティングに波及。高度なポリゴンを駆使した3Dシューティングや、ガンシューティングが現れる。

『あらし』に喧伝された名作シューティングたち

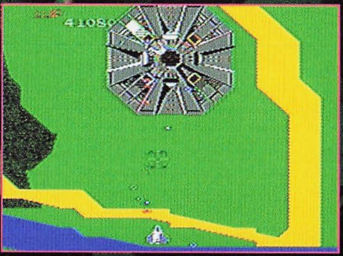
コロコロコミックが、ゲームのトレンドを決めるという人がいる。昨今の『ポケモン』ブームを見ても、コロコロコミックの影響力は確かだ。でも、それは今に始まったことではない。ボクが子供だった頃、『ゲームセンターあらし』がブームを巻き起こしたときから、その影響力は脈々と続いているのだ。『ゲームセンターいがらし』というパチ物さえ生んだこのマンガは、当時のシューティングブームが生んだ副産物とも考えられる。『あらし』には、実にさまざまなシューティングゲームが登場し、ゲームの概要や攻略のポイントが紹介された。ゲーム情報誌がなかった当時、マンガというメディアを通して、実用的なゲーム情報が発信されたというのは驚くべきことだ。

ところで、『あらし』で取り上げられたゲームは、どれもゲーセンで人気の高いものばかりだった。『スペースインベーダー』、『ギャラクシアン』、『テラクレスタ』



ギャラガ

スティックに敵を撃ち落とすことが眼目だったシューティングに、合体システムを導入して、撃ちまくることの楽しさを開示した作品。弾も単発ではなく、二発まで連射が可能になった。



ゼビウス

スクロールシステムや対地・対空の概念により、『スペースインベーダー』の呪縛を解き放ったゲーム。緻密に描かれたグラフィックや無機質なBGMは、いまだに新鮮さを感じさせる。

主要ゲーム発売年表

1984年9月7日
【ギャラクシアン】FC／ナムコ
アーケードで大ヒットしたシューティング。緩急のあるエイリアンの動きや普遍的なゲーム性は、今もってスゴイ。

1984年11月8日
【ゼビウス】FC／ナムコ
対地、対空のシステムを初めて採用した、縦スクロールのシューティング。隠れキャラのソルも話題をさらった。

1985年2月15日
【ギャラガ】FC／ナムコ
シューティングにパワーアップの概念を導入し、成功を収めた作品。『ギャラクシアン』同様、普遍的な面白さが魅力。

1985年2月22日
【バンゲリングベイ】FC／ハドソン
戦闘ヘリで工場を破壊していくシューティングゲーム。『ゼビウス』を超える広大なマップが、うたい文句だった。

1985年4月17日
【スペースインベーダー】FC／タイトー
シューティングの元祖。スクロールタイプが登場するまで、すべてのシューティングはこのゲームを模範とした。

1985年6月25日
【スターフォース】FC／ハドソン
打ちまくる楽しさを追求した、縦スクロールのシューティング。連射できること自体が、画期的だった作品でもある。

1985年9月20日
【プーヤン】FC／ハドソン
プーヤンが母親の乗ったゴンドラを上下に操り、オオカミを撃ち落としていくゲーム。ほのぼのとした雰囲気の作品。

1985年12月11日
【1942】FC／カプコン
いまだに続編が絶えないこのシリーズ。しかし、作りの緻密さという意味でベストのデキなのは、この一作目だ。

1985年12月6日
【スターラスター】FC／ナムコ
ファミコンで3Dシューティングを実現したゲーム。レーダー付きのコックピットビューは、あまりにも斬新だった。

STGの変遷

シューティングゲーム

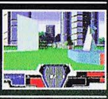
狙い目のお宝ゲーム



○超兄貴
日本コンピュータシステム/PC-CD/▶124ページ
マッチョなキャラクターが多数登場する、バイオな雰囲気のシューティング。



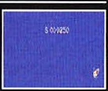
○SILPHEED
ゲームアーツ/MD-CD/▶126ページ
当時の技術を結集した３Ｄシューティング。武器は４種類のなかから１つ選択。



○スタークルーザー
日本コンピュータシステム/MD/▶128ページ
空間がポリゴン処理された３Ｄシューティング。ストーリー性の高さが特徴。



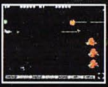
○スプリガンmark2
ナグザット/PC-CD/▶130ページ
ロボットを操縦して敵と戦っていく、ドラマチックなシューティングゲーム。



○バンゲリングベイ
ハドソン/FC/▶131ページ
空母を守りながら、広大なマップを移動して工場を破壊していくゲーム。



○オペレーションウルフ
タイトー/FC/▶132ページ
マシンガンとロケット弾を駆使して戦うガンシューティング。全４ステージ。



○実況おしゃべりパロディウス
コナミ/SFC/▶133ページ
コナミの人気キャラが、たくさん登場する『グラディウス』のパロディ作品。

など、優れたシューティングゲームが名を連ねている。なかでも、ボクを熱狂させたのが『ギャラクシーウォーズ』だ。あらしが、炎のコマをマスターする回で取り上げられたゲームなので、記憶に残っている人も多いことだろう。この『ギャラクシーウォーズ』は、弾を撃ちまくるシューティングではない。発射したミサイルを操作し、いん石群をかわしながら、画面上のUFO撃墜するというゲームだ。作品のコンセプトは斬新だし、ゲームバランスも抜群によい。名作の部類に入るゲームだと思うのだが、いかんせん知名度が低いのがたまにキズ。しかし、幸いにして『ギャラクシーウォーズ』はスーファミへ移植されている。イマジニアから発売されたこのスーファミ版には、アーケード版を再現したオリジナモードと、現代風にアレンジしたリミックスモードの二つが収録。丹念にショップを探せば、まだ入手できるはずだ。

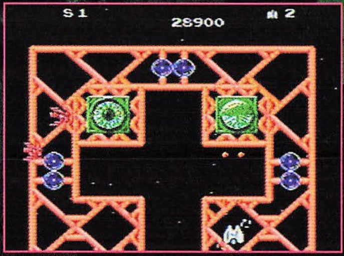
さて『ギャラクシーウォーズ』に限らず、老兵のように消えていく作品は多い。みなさんも『あらし』を再読し、忘れ去られた名作を探してみてはどう?

グラディウス

パワーアップの項目を、自分で選択できるところが秀逸。ステージの最後にボスキャラと戦うというゲージ展開も、この作品が初めてだ。グロい世界観は『R-TYPE』へと続いた。



スターソルジャー



連射することに最大の努力が注がれるシューティング。大味な感じもするが、二重の空間構成やショットのささやかなレベルアップなど、ゲームバランスを配慮した工夫も見受けられる。

1985年12月19日【テグザー】FC／スクウェア
スクウェアとしては珍しいシューティング作品。変形ロボットを駆使して、迷路状のステージをクリアしていく。

1986年1月4日【ツインビー】FC／コナミ
『ゼビウス』とは違う次元で、シューティングの凄みを見せた作品。ベルでパワーアップするシステムは秀逸だった。

1986年3月13日【ジャイロダイン】FC／タイトー
対地対空型のバルカンとホーミングミサイルを使い分けて戦う、縦スクロールの作品。隠しキャラで人気を博す。

1986年4月25日【グラディウス】FC／コナミ
横スクロールの可能性を引き出した、傑作シューティング。ギーガー的な世界観は、シューティングの定番となる。

1986年6月3日【B-WING】FC／データイースト
十種類のウイングを選択することができる、横スクロールのゲーム。４ステージごとに、ウイングを変更できる。

1986年6月13日【スターソルジャー】FC／ハドソン
連射でスイカを破裂させた、高橋名人の記憶が蘇える作品。ただ撃ちまくるだけの内容だが、子供たちは熱狂した。

1986年9月27日【テラクレスタ】FC／日本物産
微生物のような敵を撃ち落としていく、古典的シューティング。最大三機まで合体できるシステムが特徴だ。

1987年7月16日【ヘクター'87】FC／ハドソン
ハドソンのキャラバンで使われた隠れた名作。ステージによって、縦と横のスクロールが変化するのが特徴だ。

1987年7月20日【ファンタジーゾーン】FC／サン電子
お金を貯めてショップへ行き、アイテムを買ってパワーアップするというシューティング。アーケードで人気を博す。

1987年9月25日【沙羅曼陀】FC／コナミ
『グラディウス』と同じ世界観を共有する作品。横&縦のスクロールが交互に展開。二人同時プレイが可能である。

東亜プランが構築した高難易度シューティング

東亜プランが好き!! というシューティングマニアは多い。東亜シューなんて造語が使われるくらいだ。でも、一般の人は東亜プランなんてメーカーは、名前さえ知らないに違いない。それもそのはず、東亜プランは倒産しており、すでにこの世にはないのだ。

東亜プランの代表作として、タイトーから発表された『究極タイガー』が筆頭に上げられる（もともと東亜プランは、タイトーのソフトハウスだった）。マニア好みのシューティングとして有名な『タイガーヘリ』のバージョンアップ版だ。ボクも『究極タイガー』は大好きで、ゲーセンでどれだけ散財したかわからない。ちなみに、『究極タイガー』のアーケード版が発表されたのは八七年。あの『ゼビウス』が世に出たのは八四年だから、思えば、かなり昔の作品ということになる。最近までゲーセンで稼動していたので、そんな古い作品には感じられないが。ほかにも、東亜プランは『飛翔鮫』をはじめとする数々の名作シューティングを生んでいる。家庭用ゲームとしては、メガドライブを中心に『ゼロウイング』など、いくつか移植作を発表。いずれもマニアには高い評価を得ており、東亜プランは伝説のメーカーとして語り継がれている。

さて、『究極タイガー』は、絶妙にシビアな難易度でマニアを魅了し、その後のシューティングの模範となった。とくに、対地・対空の概念をとりはらい、パワーアップしながらひたすら撃ちまくるというスタイルは、今のシューティングに受け継がれている。「弾よけ」なんて言葉が、生まれたのも『究極タイガー』のゲーム性ゆえだろう。しかし、これはシューティングゲームのマニア化を促し、常人ではついていけない領域へと突き進むことになる。その受け皿となったのがPCエンジンとメガドライブだ。

この両機種では、さまざまなシューティングがアー

究極タイガー

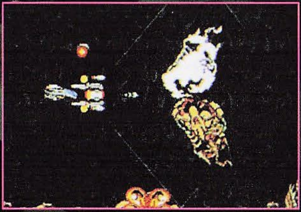
画面上の敵を一掃する、ボムが導入された最初のゲーム。自機のパワーアップが派手なことも、このゲームの特徴。その分、敵の攻撃が理不尽なものとなり、一般のシューティング離れを促した。良かれ悪しかれ、今ゲーセンで稼動しているシューティングのヒナ形となったことは間違いない。





R-TYPE I&II

『グラディウス』の世界観を先鋭化した、バイオホラー調のノリが人気を博した。もちろんフォースというオプションが、ゲームの戦略性に深みを与えたことも見逃せない。ただし、このシステムはフォロワーを生むことがなかった。それだけ斬新であり完成度が高かったということだろうか。





主要ゲーム発売年表

1988年3月25日
【R-TYPE I】PC／ハドソン
PCエンジンを一気に普及させた名作シューティング。フォースというボール型オプションの存在がユニークだった。

1988年6月3日
【R-TYPE II】PC／ハドソン
『I』の続きのステージを楽しめるソフト。当時のメディアがCDではなくHuカードだったため、苦肉の策らしい。

1988年12月9日
【スペースハリアー】PC／NECアベニュー
動く筐体がアーケードで大人気だった3Dシューティング。PCエンジンで初の4Mソフトとしてリリースされた。

1989年3月31日
【究極タイガー】PC／タイトー
シューティングの鬼ともいわれた東亜プランが制作したゲーム。『究極』の名にふさわしいシビアな難易度が特徴。

1989年6月15日
【THUNDER FORCEII MD】MD／テクノソフト
八方向へのスクロールと、横スクロールが交互に展開する異色の作品。『III』では強制横スクロールのみとなった。

1990年3月16日
【スーパーダライアス】PC-CD／NECアベニュー
横長三モニターでアーケードの話題をさらった、『ダライアス』の完全移植版。「ZUNTATA」の音も完全に再現。

1990年3月23日
【アフターバーナーII】MD／電波新聞社
戦闘機を操る3Dシューティング。移植のデキからいえば、サターンの『SEGAAGES』版がベストだろう。

1990年3月30日
【重装機兵レイノス】MD／日本コンピュータシステム
一貫したストーリーで展開する、ドラマ性の強い作品。自由に装備を選んで出撃し、ミッションをクリアしていく。

1990年7月27日
【イメージファイト】PC／アイレム
アーケードからの移植作。ブルーとレッドのポッドを最大三つ装備し、ゲームを展開する。難易度はかなり高い。

シューティングゲーム

STGの変遷

狙い目のお宝ゲーム

○SDガンダムV作戦始動
エンジェル／SFC／▶134ページ



『ファーストガンダム』の名場面が再現されている、SDタイプのゲーム。

○ヨッシーのロードハンティング
任天堂／SFC／▶135ページ



スーパースコープ対応作品。ヨッシーに乗って3D画面の中、敵を撃ち落とす。

○ヴォルガードⅡ
デービーソフト／FC／▶136ページ



ライフメーター制を採用した作品。2号機と合体することでロボットに変形。

○武者アレスタ
東亜プラン／MD／▶136ページ



カラス天狗や能面が登場する、和風シューティング。サブウエポンが充実。

○暴れん坊天狗
メルダック／FC／▶137ページ



マイキャラが天狗のお面で、自由の女神を破壊したりしてちょっと危ない。

○フィールドコンバット
ジャレコ／FC／▶137ページ



縦スクロールのシューティング。キャプテンビームで敵を捕獲することが可能。

ケードから移植された。実際、16ビットのスペックを生かしたそれら移植作のデキはアーケード版に遜色なく、8ビットのスペックで騙し騙し移植されていたファミコン版の比ではなかった。もし、アーケードの移植作をプレイしたいがために、いずれかの機種を購入した経験を持っているとしたら、あなたは相当なマニアであるはずだ。当時、ボクはファミコンの信奉者だったので、この両機種に手を染めることはなかった。でも内心、PCエンジン版の『R‐TYPE』が非常に気掛かりだったことは確かである。事実、『R‐TYPE』の販促効果はすさまじかったらしく、PCエンジンを一気にメジャーな機種に押し上げた。それだけ当時シューティングゲームは魅力にあふれ、市場を拡大する神通力があった。PCエンジンとメガドライブはともに三百万台以上普及したが、逆にいえばそれがシューティングの限界だったのかもしれない。最終的には、メガドライバーというセガ信者によってコアなシューティング市場は支えられた。その市場は東亜プランの没落とともに、衰退することになる。

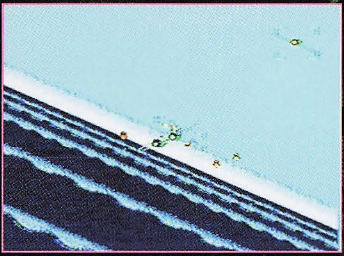


スペースハリアー

セガの真骨頂ともいえる体感シューティング。『ハングオン』とともにゲーセンの花だった。動く筐体もスゴいが、これだけの3Dゲームを十年以上前に作れたこと自体が驚き。ただし、サターン版が出るまでコンシューマの移植版はどれも満足のいくものではなかった。

アフターバーナー

シューティングゲームではあるが、フライトシミュレーター的なリアルさを追求した作品。実戦さながらのドッグファイトはもとより、フライトしながらの燃料補給など、現実味あふれる演出が満載されていた。もっとも、操作方法が複雑なことから、うまくプレイできない人も多かったが。





1990年9月7日
【インセクターX】MD／ホット・ビィ
改造昆虫軍団と戦いを繰り広げるシューティングゲーム。対地・対空の二種類のスペシャルウエポンを使用可能。

1990年9月28日
【ファイナルブラスター】PC／ナムコ
アーケードゲーム『ボスコニアン』の完結編という設定のシューティングゲーム。しかし、中身はまったくの別物。

1990年11月2日
【鮫！鮫！鮫！】MD／東亜プラン
派手にパワーアップする三つのショットを使い分けて戦うシューティング。『究極タイガー』同様、強力なボムもある。

1990年11月16日
【グラナダ】MD／ウルフ・チーム
パソコンからの移植作。八方向へ自由にスクロールするシステムを採用。武器はショットとブラスターの二種類。

1990年11月30日
【パロディウスだ！】FC／コナミ
コナミの人気キャラクターが総登場する痛快なシューティング。システム的には『グラディウス』に近いものがある。

1990年12月21日
【グラディウスⅢ】SFC／コナミ
アーケードから移植されたシリーズ第三弾。システムは従来通りだが、スーファミ版にはオリジナルステージが追加。

1990年12月21日
【スタークルーザー】MD／日本コンピュータシステム
アドベンチャータッチの3Dシューティング。空間は、なんとポリゴンで処理されている。ストーリーのデキも見事だ。

1990年12月21日
【武者アレスタ】MD／東亜プラン
お城などが登場する和風シューティング。コンパイル制作の人気シリーズで、前作はセガのマークⅢで発売された。

1991年8月2日
【空牙】MD／日本テレネット
もとはデータイースト制作のアーケードゲーム。ダメージ制を採用しており、強化パーツでパワーアップできる。

1991年11月29日
【雷電伝説】SFC／東映動画
パワーアップ系の激しいシューティングとして、人気の高い『雷電』シリーズ。最初の移植作はこれにあたる。

知らずのうちに訪れたシューティング冬の時代

これからはコレだよな!! というテレビCMにのせられ、かつてボクは『スターフォックス』を買った。ポリゴンで構築された立体的な作品世界に驚愕しながら、結果して、テレビCMのコピーに偽りはなかった。これからの時代はコレだな!! と力強く思ったものだ。

家庭用ゲーム機で発売されたポリゴンシューティングには、二つの名作がある。先の『スターフォックス』と『SILPHEED』だ。かたや任天堂が満を持して発売した初のシューティング作品であり、かたやゲームアーツが持ち前の技術力を見せつけた怪作である。どちらも、3D視点で楽しめる画期的なシューティングゲームだった。とくに、『スターフォックス』はスーファミ初のフルポリゴン作品として大ヒット。このヒットによって、新しいコンセプトのシューティング作品が続々とリリースされるのではないか、とボクは密かに期待していた。しかし、そうはならなかった。やはり16ビットでは、ハードスペックに無理がありすぎたのかもしれない。そうこうしているうちに、シューティングは冬の時代を迎えてしまった。

いまだプレステやサターンで目立ったヒット作はなく、アーケードでもシューティングの台数は減る一方だ。いくらかガンシューティングに勢いがあるようにも見えるが、ブームになるような兆しはない。ある時期を境にシューティングは、こんなお寒い状態になってしまった。九〇年代の初頭に姿を現したポリゴンシューティングが、最後の盛り上がりだったのかもしれない。もし、シューティングの復興があるとしたら、ドリームキャストにゲーセンの体感シューティングを完全移植することくらいだろうか。もっとも、ドリームキャストが大ヒットすればの話だが。『スペースインベーダー』で育ったボクとしては、このままシューティングが潰えてしまわないよう祈るのみだ。

スターフォックス

まるで、プレステやサターンの出現を予見していたかのような、ポリゴンシューティング。スーパーFXチップを搭載することで、スーファミ本体のパワー不足を解消した画期的なゲームである。今から見れば、動きはそれほど滑らかではないが、スーファミのゲームとしては合格点以上のデキ。





T2 ザ・アーケードゲーム

家庭用としては、かなり本格的なガンシューティング作品。スーパースコープ対応のゲームのなかでは、かなりの完成度を誇る。基本的には映画と同じように展開していくが、ゲーム用にアレンジされている部分もある。ゲームボーイ版もあって、こっちはカーソル型の照準を動かして攻撃する。





主要ゲーム発売年表

1992年2月28日
【魂斗羅スピリッツ】SFC／コナミ
エイリアンの侵略を阻止するアクションシューティング。ファイアーガンをはじめとして、いろいろな武器がある。

1992年3月13日
【鋼鉄帝国】MD／ホット・ビィ
スチームパンク的な世界観で、多くのメガドライバーを魅了したゲーム。システム的には、レベルアップ制を採用。

1992年7月10日
【ソルジャーブレイド】PC／ハドソン
九二年の全国キャラバンで使用されたシューティングゲーム。キャラバン用に、二分モードと五分モードがある。

1992年8月28日
【サンダーストームFX】MD-CD／日本テレネット
レーザーディスクを使用したアーケード作品からの移植作。CDメディアの特性を最大限に発揮したソフトといえる。

1992年9月11日
【アクスレイ】SFC／コナミ
コナミがスーファミで唯一発表したオリジナルシューティング。「沙羅曼陀」と同様、縦と横のステージが交互に展開。

1992年9月29日
【スカイミッション】SFC／ナムコ
複葉機を操縦して、さまざまな任務をこなしていくシミュレーション的な作品。3D視点で空中戦などをおこなう。

1992年12月18日
【重装機兵ヴァルケン】SFC／メサイヤ
大宮ソフトが制作し、重厚な作りで世間を驚かせた作品。自機がロボットという設定で、成功した初めての作品だ。

1992年12月25日
【超兄貴】PC-CD／日本コンピュータシステム
モーホーノリの濃いシューティング。コンセプトはサブ系だが、ゲーム自体はオーソドックスな作りになっている。

1993年2月12日
【コットン】PC-CD／ハドソン
ややギャルゲーテイストのある冒険活劇。魔法使いのコットンが、アイテムによってパワーアップして戦っていく。

STGの変遷
シューティングゲーム

TOPIC：セガが残したSTGの軌跡

全国にアミューズメントスペースを展開するセガには、当然のことながら豊富なアーケードゲームの資産があり、その多くがコンシューマに移植されている。なかでもシューティングが全盛を極めた90年前後、メガドライブをプラットフォームとして、アーケードの人気作が続々と移植された。メガドライブがマニアックなマシンと呼ばれる由縁である。もちろんセガがオリジナルで制作したものもあるし、なかには一般的にあまり認知されていない作品もある。以下に、メガドライブでセガがリリースした代表的なシューティングを、セレクトして紹介しているので参考にしてほしい。



◆1988年10月29日【スーパーサンダーブレード】MD／セガ
戦闘ヘリで戦うシューティングゲーム。３Ｄステージと２Ｄステージを交互にプレイしていく。ホバリングをうまく駆使することがポイント。

◆1989年11月18日【フォゴットンワールズ】MD／セガ
アーケードの『ロストワールド』からの移植。もちろんマイケル・クライトンの小説とは関係ない。360度方向で敵を撃ちまくるゲーム。

◆1989年12月9日【TATSUJIN】MD／セガ
もともとは東亜プラン制作のゲーム。タイトルの通り、高い難易度のゲームバランスだ。５周目まで、個別のエンディングシーンが見られる。

◆1990年4月7日【ダーウィン4081】MD／セガ
人気のダーウィンシリーズからの移植で、縦スクロールの作品。さまざまな形に進化する生命体が自機。突然変異を起こしたりもする。

◆1991年1月3日【ゲイングランド】MD－CD／セガ
ステージクリアタイプで、アクション要素の強い作品。仲間を助けだして、出口へ行くことが目的。ステージ内の敵を全滅すれば次に進める。

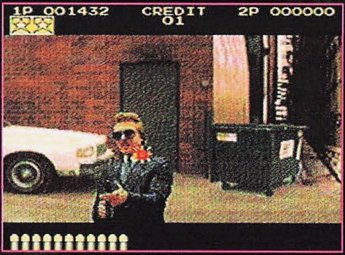
◆1994年12月3日【スターウォーズアーケード】32X／セガ
同名映画のゲームで、Ｘウイングによる宇宙戦をポリゴン空間で再現したシューティング。アーケード版にはない、Ｙウイングも使える。

◆1994年12月22日【トムキャットアレイ】MD／セガ
トムキャットの迎撃仕官としてプレイする３Ｄシューティング。映画のような実写撮り込みの映像が満載。パイロット気分を満喫できる。

◆1995年2月24日【メタルヘッド】32X／セガ
ロボットを操って戦っていくポリゴンシューティング。４種類の視点変更が可能。司令官からの命令に従い、ミッションをこなしていく。

◆1995年5月26日【ステラアサルト】32X／セガ
宇宙を舞台にしたシューティング。32Ｘの特性を生かしたポリゴン作品となっている。違う視点で自分のプレイ内容をリプレイすることも可。

◆1995年12月22日【サージカル・ストライク】MD－CD／セガ
全編実写撮り込みで、臨場感あふれるゲーム。対テロリストチームである、「サージカル・ストライク」のメンバーとなって戦うという内容。





リーサルエンフォーサーズ

ガンシューティングの定番といえばコレ。のちにセガから出た『バーチャコップ』なども、これを手本としたと思われる。コントローラーでプレイできるにも関わらず、あえて専用銃を同梱したところにメーカー側のこだわりが見える。スーファミ版もあるが、こちらも専用銃が同梱されている。

1993年2月21日【スターフォックス】SFC／任天堂
スーパーＦＸチップを内臓したポリゴンシューティング。16ビットのスペックで、ここまでできたのはサスガだ。

1993年3月26日【POP'nツインビー】SFC／コナミ
スーファミだけのオリジナル作品。シューティングとしての『ツインビー』は、ここで行き詰まりを見せることに。

1993年4月23日【デザート・ストライク 湾岸作戦】MD／EAV
中近東を舞台にしたコマンドヘリのシューティング。やはり、湾岸戦争に触発されて作られたゲームなのだろうか。

1993年7月30日【SILPHEED】MD-CD／ゲームアーツ
メガドライブを代表するポリゴンシューティング。高度な3Dグラフィックに、ゲームアーツの評価はウナギ登り。

1993年12月10日【リーサルエンフォーサーズ】MD／コナミ
アーケードで人気のあったガンシューティング。専用の銃がロムに同梱されており、コントローラーの代わりに使用。

1994年2月25日【T2 ザ・アーケードゲーム】SFC／アクレイムジャパン
スーパースコープ対応の作品で、アーケードからの移植。映画と同じような流れでゲームが展開。二人プレイも可能。

1994年8月12日【パノラマコットン】MD／サン電子
PCエンジンの『コットン』と同シリーズ。今作は横スクロールではなく、3D視点のシューティングとなっている。

1994年10月28日【スターブレード】MD-CD／ナムコ
ポリゴンとワイヤーフレームによって画面が構成された3Dシューティング。敵を照準に合わせて狙い撃ちしていく。

1994年11月25日【極上パロディウス】SFC／コナミ
『パロディウスだ！』のバージョンアップ版。アーケード版に比べ、今作では使用キャラクターが追加されている。

1994年12月3日【DOOM】32X／セガ
ダンジョンを探索していく、RPGライクな3Dシューティング。パソコンからの移植だが、多機種から発売された。

SPTの変遷

幅広いユーザーに支持されてきた、スポーツゲーム。『ファミスタ』をはじめ、ファミコン時代には多様なスポーツゲームが人気を集めた。また、Jリーグの発足によって、野球ゲームが中心だったスポーツゲームは転機を迎える。これによってスーファミ時代には、アクション性の強い俯瞰型のサッカーゲームが主流となった。野球とサッカーの両輪で、スポーツゲームはさらに飛躍することになる。

初期のスポーツ作品は試行錯誤の連続だった

連射といえば高橋名人。毎秒十六発といわれる高速連射に、ボクたちはメロメロだった。そもそも世のゲーマーを連射に駆りたてたのは、なんだったのだろうか？ そう考えて真っ先に思い浮かぶのが、コナミの『ハイパーオリンピック』だ。

コナミのスポーツゲームといえば、今では実況シリーズが定番。しかし、コナミはオリンピックゲームも得意としており、優れた作品を多数リリースしている。その元祖が、ファミコンの初期に発売された『ハイパーオリンピック』だ。タイトルにオリンピックと冠しているものの、種目は陸上競技オンリー。それだけに、いかにボタンを早く押せるかがポイントのゲームだった。このゲームによって普及したテクニックに、ツメ擦り連打がある。上腕筋を微妙にケイレンさせて連打する高橋名人のやり方とは異なり、これは親指のツメをA、Bボタンの間に置き、素早く左に擦るという方

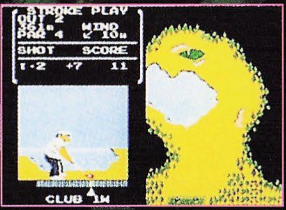
ベースボール

『ファミスタ』が出るまで、野球の定番タイトルだった作品。それまでは野球盤で遊ぶしかなかっただけに、当時としては時代の飛躍的な進歩を感じさせた。ディスクシステム版もある。



ゴルフ

ファミコン初期に出たスポーツゲームには傑作が多いが、この作品もゴルフゲームの基礎を固めたという意味で重要。3Dではないし、システムも簡素だが奥の深いゲーム性を持つ。



主要ゲーム発売年表

1983年12月7日 【ベースボール】 FC／任天堂
ファミコン初の野球ゲーム。投げるか打つかだけの単純なシステムで、球団も六チームのみ。守備はオートだった。

1984年1月14日 【テニス】 FC／任天堂
コンシューマのテニスゲームの元祖ともいえる作品。アーケードで稼動していた『VSテニス』からの移植だ。

1984年5月1日 【ゴルフ】 FC／任天堂
全十八ホールがプレイ可能なゴルフゲーム。ディスクシステム版として『JAPANコース』や『USコース』も出た。

1985年4月9日 【サッカー】 FC／任天堂
六人編成のチームで試合を繰り広げるサッカーゲーム。内容はシンプルにまとめられているが、二人対戦が可能。

1985年6月21日 【ハイパーオリンピック】 FC／コナミ
ボタン連打のテクが物をいう陸上競技ゲーム。種目は、百メートル走、ヤリ投げ、幅跳び、ハードルの四つ。

1985年8月30日 【10ヤードファイト】 FC／アイレム
アメリカンフットボールを題材にしたゲーム。フィールドは縦長になっており、上下端のゴールを目指して進む。

1986年4月2日 【タッグチームプロレスリング】 FC／ナムコ
ファミコンで初めてリリースされたプロレスゲーム。ほかのゲームに比べると、タッグマッチであるところがミソ。

1986年7月21日 【バレーボール】 FCD／任天堂
ディスクシステムのスポーツゲームとして、最初に発売された作品。真横からの視点で、ゲームが展開していく。

1986年12月10日 【プロ野球ファミリースタジアム】 FC／ナムコ
いわゆる『ファミスタ』の一作目。基本システムが今とたいして変わらないところに、このゲームのスゴさがある。

SPTの変遷

スポーツゲーム

狙い目のお宝ゲーム



○プロゴルファー猿
バンダイ／FCD／▶146ページ
同名マンガのゲーム化。ビルの屋上や建物のなかでプレイするという設定が妙。



○プロテニスワールドコート
ナムコ／PC／▶148ページ
4人同時プレイが可能なテニスゲーム。RPG感覚のクエストモードもある。



○ファミリージョッキー
ナムコ／FC／▶150ページ
日本ダービーなどにも出走できる競馬ゲーム。全16頭から持ち馬を選択する。



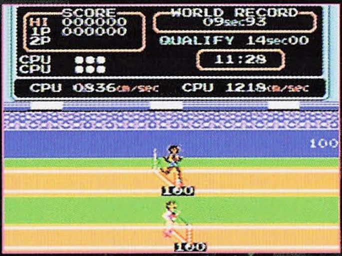
○スーパーファイヤープロレスリングスペシャル
ヒューマン／SFC／▶151ページ
プロレスの定番ゲーム。1人の青年が成長する、ストーリーモードもある。



○燃えろ!! プロ野球
ジャレコ／FC／▶152ページ
センター方向からの3D視点が自慢の野球ゲーム。審判の声音なども再現。

法をとる。ただし、慣れないうちは指先がメチャクチャ痛い。ボクなんかはコントローラーの上にタオルを被せて励んだものだ。また、コントローラーの摩耗が激しいため、ボタンが底にくっついて戻ってこないなんて事態も発生した。今、考えるとアホみたいだが、当時はみんなボタン連打に明け暮れたのだった。

スポーツゲームというものは、こんな風にシコシコと楽しむものだが、実際に体を動かすことを目指したゲームもある。みなさんは、ファミリートレーナーというものをご存知だろうか。これはバンダイから発売されたファミコンの周辺機器で、正方形のマット上に、十二個のボタンが並んでいるものだ。この上を飛んだり跳ねたりするのだ。ファミリートレーナーには『ジョギングレース』など、専用ソフトがいくつか発売された。しかし、いずれもヒットには至っていない。やはり、屋内で体を動かすのには無理があったのだろう。まだ中古ソフトが出回っているようなので、いちおう買っておくのも手だ。もっとも、ファミリートレーナー自体を入手するのは、至難の技かもしれないが。



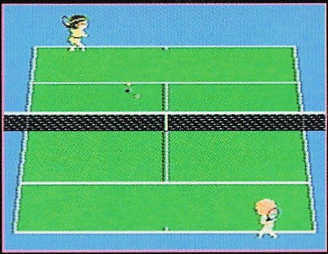
ハイパーオリンピック

ロス五輪でカール・ルイスが活躍していたことから、当時にわかに盛り上がっていた陸上競技を見事にゲーム化。むしろ陸上競技に絞ったことが、このゲームが成功した要因だろう。



タッグチームプロレスリング

対戦ゲームかと思いきやさにあらず、面クリアで進んでいくタイプのプロレスゲームだ。全99面とボリュームたっぷりで、やり応えも十分。



ファミリーテニス

ボレーやスマッシュといった技術はもちろん、ハードやクレーなどのコートの特性も忠実に取り入れている。かなり本格的なテニスゲームだ。

1987年12月11日
【ファミリーテニス】FC／ナムコ
『ファミスタ』に並んで完成度の高い、ナムコのスポーツゲームがコレだ。ラインぎりぎりの攻防を楽しめる。

1987年5月30日
【スマッシュピンポン】FCD／任天堂
卓球を題材として扱った珍しいスポーツゲーム。試合中はコートチェンジができたりと、けっこう本格的な内容だ。

1987年6月19日
【ファミリーボクシング】FC／ナムコ
当時ヒットしたナムコのボクシングゲーム。試合数を重ねて経験を積めば、パンチ力やスタミナなどを上げられる。

1987年9月18日
【つっぱり大相撲】FC／テクモ
意外にレアな相撲ゲームの一つ。試合に勝つと気力や体力がパワーアップするという、キャラの成長要素がある。

1987年11月21日
【マイクタイソン・パンチアウト!!】FC／任天堂
米国でヒットしたボクシングゲームの逆輸入モノ。主人公リトルマックがタイソンと戦って、勝利するのが目的。

1988年5月20日
【プロ野球ワールドスタジアム】PC／ナムコ
『ワースタ』の名で親しまれた野球ゲーム。内容は『ファミスタ』と同じ。九一年版では四人プレイが可能になった。

1988年7月26日
【熱血高校ドッジボール部】FC／テクノスジャパン
『くにおくん』ブランドのスポーツゲーム第一弾。子供に身近な、ドッジボールを取り上げたことでヒットした。

1988年6月24日
【パワーリーグ】PC／ハドソン
PCエンジンの定番ゲームとなった『パワーリーグ』シリーズ。PCエンジンだけで、六作品がリリースされた。

1988年6月28日
【究極ハリキリスタジアム】FC／タイトー
『ハリスタ』の名で親しまれた野球ゲーム。試合に勝てばポイントを得て、選手の能力値を上げることができる。

1988年9月16日
【コナミックスポーツインソウル】FC／コナミ
ソウル五輪にあわせて作られたオリンピックゲーム。『ハイパーオリンピック』同様、ボタン連打が操作の基本だ。

昨今のサッカーブームとスポーツゲームの関係

Jリーグがスポーツゲームを変えた!! なんて書くと大袈裟だろうか。でも、九三年四月にJリーグが発足してからというもの、『ファミスタ』一辺倒だったスポーツゲームに異変が起きたのは確かだ。おびただしい数のサッカーゲームがリリースされたのは、周知の通りで、そのムーブメントは確実にスポーツゲームの質を底上げしている。

スポーツゲームというと、フィンガーテクニックが物をいうものだが、サッカーゲームの登場によってアクション性にとらわれないゲームの道が開かれた。とくに、32ビット機ではその傾向が顕著で、近年ではサターンの『Jリーグ プロサッカークラブを作ろう! 2』が、サッカークラブ経営シミュレーションとして成功を収めている。もっとも、サッカーの戦術性に着目したゲームはそれ以前にもあった。スーファミ用ソフトの『ジーコサッカー』は、その筆頭に上げられる。

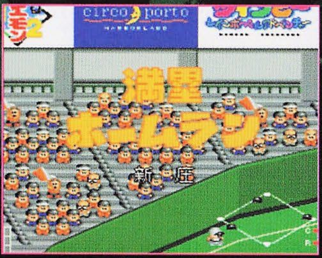
このゲームは名前の通り、サッカーの神様ジーコが監修したことでも話題を呼んだゲームだ。有名スポーツ選手が監修を務めたゲームにロクなものはない、というのがボクの持論なのだが、実際そうでない作品もいくつかある。たとえば、ジャイアント馬場監修の『全日本プロレス』は、フロントフェイスロックからの技の展開を実現するなど、馬場の意向を反映させてゲーム性を高めている。おそらく、『ジーコサッカー』もジーコの意見をかなり取り入れているのだろう。このゲームは、リアルタイムに選手を操作するアクションタイプではなく、フォーメーションを決め、試合の成り行きにしたがってパスやドリブルの指示を出すという、シミュレーション的な内容になっている。

このゲームが発売された当時、ジーコはまだ鹿島アントラーズに属する現役の選手だったわけだが、Jリーグ立ち上げのために指導者としての才覚を十分に発

実況パワフルプロ野球

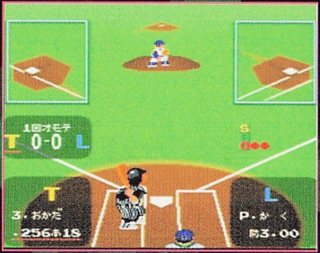
それまで野球ゲームには内角と外角の概念しかなかった。しかし、このゲームでは上下の高低差が加えられることによって、より高度な駆け引きが可能になった。また、試合ごとに選手のコンディションが変化することも特徴の一つだ。いろんな意味で『ファミスタ』との差別化が図られた作品である。





スーパーファミスタ

年々進化し続ける『ファミスタ』シリーズだが、スーファミ時代にはなんと五作品もリリースされている。基本的には、選手データやシステム細部のマイナーチェンジが中心だ。また、フリーエージェント制がしかれれば、それをいち早くゲームに取り入れるなど、時代に合わせた変化が施されている。





主要ゲーム発売年表

1989年6月22日
【ファイヤープロレスリング】PC/ヒューマン
プロレスゲームの代名詞『ファイプロ』の一作目。この時点ではエディット機能もなく、レスラー数は十六人だった。

1989年10月6日
【甲子園】FC/ケイアミューズメントリース
高校野球をあつかった野球ゲームとして初めての作品。地区予選を勝ち抜いた四十九校が、甲子園でアツイ試合を展開。

1990年4月27日
【フォーメーション・サッカーヒューマンカップ.90】PC/ヒューマン
当時としては出色のデキだった、一チーム十一人制のサッカーゲーム。フォーメーションを選べるところも本格的。

1991年4月5日
【遥かなるオーガスタ】SFC/T&Eソフト
3D視点を実現した革命的なゴルフゲーム。ポリシスという技術により、実在するゴルフコースを見事に再現した。

1991年8月9日
【自然プロ野球ガンバリーグ】SFC/エピック・ソニーレコード
簡単なコントローラー操作で、手軽に楽しめる野球ゲーム。エディットチームを作成できるのも、このゲームの売り。

1991年12月13日
【スーパーフォーメーションサッカー】SFC/ヒューマン
スーファミに移植されて大ブレイクしたサッカーゲーム。その後、ワールドカップ版やセリエA版もリリースされた。

1992年3月27日
【スーパーファミスタ】SFC/ナムコ
国民的野球ゲーム『ファミスタ』のパワーアップ版。基本システムはそのままで、チーム数や選手数が大幅に増えた。

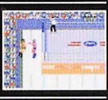
1993年2月19日
【バトルベースボール】FC/バンプレスト
おなじみのSDキャラが野球でバトルを展開するゲーム。各キャラにはHPがあり、それを消費して必殺技を出す。

1993年4月23日
【Jリーグプロストライカー】MD/セガ
Jリーグの発足に合わせて発売されたサッカーゲーム。全クラブ・全選手が実名であるうえ、試合日程も現実と同じ。

SPTの変遷
スポーツゲーム

狙い目のお宝ゲーム

○プロレス
任天堂／FCD／▶153ページ
全６人のレスラーが登場する古典的作品。各レスラーは、独自の技を持つ。



○エキサイティングベースボール
コナミ／FCD／▶154ページ
自分のチームを編成して成長させることができる、画期的な野球ゲーム。



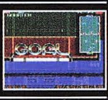
○フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ90
ヒューマン／PC／▶155ページ
フォーメーションを選んでプレイするサッカーゲーム。4人同時プレイが可能。



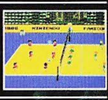
○スマッシュピンポン
任天堂／FCD／▶156ページ
みんなに親しまれているピンポンをゲーム化。システムは単純だが奥は深い。



○レッスルボール
ナムコ／MD／▶156ページ
アメリカンフットボールやサッカーを混ぜた、独特のルールのスポーツゲーム。



○バレーボール
任天堂／FCD／▶157ページ
ファミコンディスク専用のスポゲーとしては初。選手の操作性が抜群の出来。



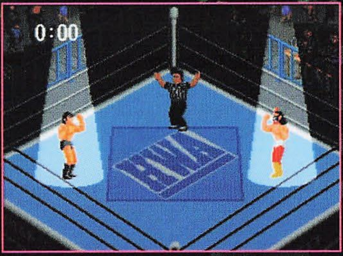
揮していた。最近ではアントラーズの監督も務めている。きっと、ジーコが指導者の立場で考えているサッカーを形にしたらこうなったに違いない。ただ、これがゲームとして面白いかどうかとなると、判断しかねる。ゲーム展開は極端に地味だし、やることといえば、アリのように動く選手に指示を出すだけだ。実際、ゲームショップでは最近まで投げ売りされていた。個人的にはクソゲーと評価したくないのだが……。

さて、九八年のワールドカップに日本が初出場を果したことで、多くの人がサッカーに熱狂し、世界レベルでサッカーを考えるようになった。新聞などでは、フォーメーションのあり方や、パスワークの精度などが盛んに論じられるようにもなった。このとき、ボクは『ジーコサッカー』を思い出した。世間のサッカー論議が、ジーコの考えに追いつこうとしているのではないかと感じたのだ。そういう意味で『ジーコサッカー』のコンセプトは、時代を先取りしていたといえないだろうか。自然は芸術を模倣するというが、スポーツゲームを模倣することもあるのかもしれない。



実況ワールドサッカー PERFECT ELEVEN
ドーハの悲劇で注目を集めた、九四年ワールドカップをゲーム化。ただし、ゲームに登場する選手は、偽名に変えられている。実況は入るもののシステム自体は、オーソドックスな俯瞰型。





ファイアープロレスリング
実在のレスラーを元にしたユニークな選手たちと、マニアックな技の数々で、いまだに根強い人気を誇るシリーズ。やはり人気の秘訣は、スーファミ版の『3』から加えられたエディット機能に尽きる。自分好みのレスラーをエディットすることによって、ゲームの面白さが無限に広がっていった。

1993年6月25日
【スーパーファミリーテニス】SFC／ナムコ
テニスゲームとしては最高傑作。二十人の登場キャラクターは個性派ぞろいだ。隠しストーリーモードもあった。

1993年7月16日
【全日本プロレス】SFC／メサイヤ
選手のリアルな動きと、抜群の操作感が特徴のプロレスゲーム。とくに、ジャイアント馬場の挙動は一見の価値あり。

1993年8月6日
【スーパーパワーリーグ】SFC／ハドソン
『パワーリーグ』のスーファミ版。細部が洗練されたほか、試合後にテレビと同じ「プロ野球ニュース」が流れる。

1993年8月6日
【Jリーグサッカープライムゴール】SFC／ナムコ
斜め上から見下ろした俯瞰型のサッカーゲーム。実際の選手データが使用され、本格的なフォーメーションを組める。

1994年3月11日
【実況パワフルプロ野球,94】SFC／コナミ
今や『ファミスタ』シリーズと肩を並べるまでになった野球ゲーム。選手を育成するサクセスモードが人気の秘訣。

1994年4月29日
【NBA JAM】SFC／アクレイムジャパン
NBAのチームから任意に二人ずつ選手を選び、2on2をプレイするゲーム。ダンクを決めたときの快感がグッド。

1994年5月1日
【Jリーグエキサイトステージ,94】SFC／エポック社
緻密に描かれた等身大の選手が、リアルに試合を繰り広げるサッカーゲーム。とくに、ゴール後のリプレイは必見。

1993年11月26日
【テクモスーパーボール】SFC／テクモ
NHL公認のアメフトゲーム。実際に基づいたデータと選手数の多さで定評がある。スーファミで三作品発売された。

1994年11月11日
【実況ワールドサッカーPERFECT ELEVEN】SFC／コナミ
九四年のワールドカップ終了後にリリースされたサッカーゲーム。謎のDJ、マーキーの軽快な実況が話題になった。

1995年9月22日
【実況ワールドサッカー2FIGHTING ELEVEN】SFC／コナミ
ミニリーグやシナリオモードなど、新要素が加えられたシリーズ第二弾。なんと、試合中は実況に加えて解説も入る。

レースゲームの変遷

RACの変遷

ファミコンからスーファミにかけての時期は、レースゲームにとって不遇の時代だった。『スーパーマリオカート』のメガヒット以外に目立ったムーブメントはなく、どちらかというと凡庸な作品が多い。もちろん、『アウトラン』のようなアーケードのヒット作もあるにはあったが、移植するにはハードスペックが不十分だった。結局すべては、32ビットの時代へ向けての通過儀礼だったのかもしれない。

レースゲームの歴史は『GT』への遠い道のり

九七年の夏、某ゲーム誌の編集をしていたボクのところへ、ソニーの方たちがあるソフトを携えてやってきた。秋の東京ゲームショウで発表する、新作のサンプルができたので見てくれという。「まだ、開発中なんですけど」という前置きのあと、いまだ見たことのないフルポリゴンのCGがモニターに映し出された。それは、のちに二百万本の大ヒットを記録する『グランツーリスモ』（以下『GT』）だった。

早速テストプレイさせてもらったのだが、リアルな挙動を示す車や、テクスチャーに凝ったグラフィックに驚愕。ゲームの仕上がりにも十分な手応えを感じた。しかし、正直いってこれだけのヒット作になるとは思わなかった。開発者の方も「百万本くらい売れてほしいな〜」などと、冗談半分で言っていたくらいだ。事実、それまでレースゲームでミリオンセラーを記録したのは、『スーパーマリオカート』だけだった。あの



F-ZERO

16ビットのスペックで、いまだかつてないスピード感を実現したレースゲーム。宙に浮く近未来のエアカーという設定が秀逸。ストレートにF1にしなかったところが、任天堂の上手さだ。



スーパーマリオカート

優れたキャラクターゲームというだけではなく、カートレースの醍醐味を形にした作品。オンロードとオフロードで、微妙にカートの挙動が違うところに、制作者のこだわりが見てとれる。

主要ゲーム発売年表

1984年11月2日【F1レース】FC／任天堂
ファミコン初期に発売された3Dレースゲーム。各難易度に合わせて用意された五コースを走りきればゲームクリア。

1984年11月30日【エキサイトバイク】FC／任天堂
モトクロスバイクに乗って、いろいろなコースを走るゲーム。コースは平坦なだけでなく障害物もあったりする。

1987年12月18日【タイトーグランプリ】FC／タイトー
賞金を稼ぎながら車をパワーアップさせていくレースゲーム。ミニクーパー、フェラーリ、F1の三車種がある。

1988年1月6日【ファミリーサーキット】FC／ナムコ
マシンをセッティングすることができるレースゲーム。以後、F1ゲームではカスタマイズが重要な要素になる。

1988年4月14日【3Dホットラリー】FCD／任天堂
イベントディスクの第五弾として発売された、3Dタイプのラリーゲーム。自車は四段のギアチェンジが可能だ。

1990年8月9日【スーパーモナコGP】MD／セガ
アーケードから移植された、リアル志向のF1ゲーム。ワールドチャンピオンモードでは、全十六戦を戦うことになる。

1990年11月21日【F-ZERO】SFC／任天堂
スーファミの性能を世に示すために開発されたレースゲーム。そのスピード感に、世間のゲーマーは度肝を抜かれた。

1990年12月21日【ハードドライビン】MD／テンゲン
障害物をよけて走るドライブゲーム。当時としては珍しいポリゴンゲームで、斜め視点のリプレイも見られる。

1991年3月8日【ゼロヨンチャンプ】PC／メディアリング
直線コースをゼロヨンで勝負する、アドベンチャー主体のゲーム。操作はシフトチェンジだけだが、意外に奥は深い。

RAC（レースゲーム）の変遷

狙い目のお宝ゲーム

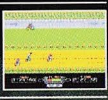
○**ハードドライビン**
テンゲン／MD／▶144ページ
▶144ページ
３Ｄのポリゴンレーシング。斜めからのリプレイシーンを見ることもできる。



○**ワイルドトラックス**
任天堂／SFC／▶154ページ
▶154ページ
かわいいＳＤカーが登場するレースゲーム。スピード感のある走りが楽しめる。



○**エキサイトバイク**
任天堂／FC／▶155ページ
▶155ページ
ジャンプ台などが設置されたコースをモトクロスバイクで走るレースゲーム。



○**ロードラッシュ**
ＥＡＶ／MD／▶157ページ
▶157ページ
公道が舞台のレースゲーム。賞金を手に入れて、高性能バイクをゲット！



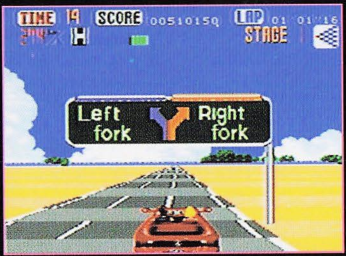
『デイトナUSA』や『リッジレーサー』もミリオンの壁を超えられなかったのだ。『GT』は軽くこの壁をクリアし、いまだコンスタントに売れている。

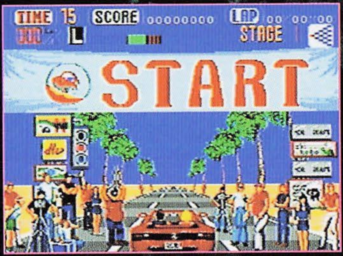
スーファミ時代以前は下の年表を見ても分かるとおり、F1レースゲームが中心。そこそこ遊べるゲームではあるものの、『GT』のようなズバ抜けた特徴をもった作品はなく、どれもパッとしないものだった。むしろ、レースゲームが開花するのは、プレステやサターンが世に出たあとだ。前述の『デイトナUSA』や『リッジレーサー』をはじめとする、ポリゴンレースの名作が続出したのは記憶に新しい。やはり、8ビットや16ビットのマシンでは、まだまだ力不足だったのかもしれない。それでも、任天堂から発売された『ワイルドトラックス』は、家庭で初めて本格的なポリゴンレースを可能にしたソフトとして評価したい。

さて、レースゲームは、格闘ゲームに次いでポリゴンと相性のいいジャンルである。そのことを再認識させてくれた『GT』は、やはりスゴイと思うし、まだまだポリゴンレースの快進撃は続くだろう。



V.R.（バーチャルレーシング）
ポリゴンレースの元祖となったゲーム。時速三百キロで走るレースの世界をリアルに再現することに成功。メガドライブ版と32X版があるが、マニアの間では32X版の評価が高い。





アウトラン
路面のアップダウンに合わせて筐体が動くことで、ゲーセンでも人気の高かったゲーム。レースではなく、ドライブゲームだった。分岐点によってゴール地点が変化するところが面白い。

1991年8月9日【アウトラン】MD／セガ
筐体のリアルの動きが大人気だった、アーケード版からの移植。デキはといえば、やはりサターン版が一番だが。

1992年2月21日【エキゾースト・ヒート】SFC／セタ
3D視点のF1ゲームとしては、かなりデキのいい作品。爽快なスピード感や無理のない操作性に好感が持てる。

1992年4月28日【F-1 GRAND PRIX】SFC／ビデオシステム
FOCA公認のレースゲーム。登場するF1ドライバーやコースの特徴は、実際のデータがもとになっている。

1992年7月24日【スーパーF-1サーカス】SFC／日本物産
他機種で発売されて人気を博したゲーム。スーファミ版は全五作。なかでも狙い目は最後に出た『リミテッド』だ。

1992年8月27日【スーパーマリオカート】SFC／任天堂
マリオワールドの住人が繰り広げるレースゲーム。スーファミのソフトのなかで、最も売れたゲームとして有名。

1992年11月20日【ヒューマン・グランプリ】SFC／ヒューマン
ハンドリングの調整ができることから、F1好きに評価の高いシリーズ。密かに、FOCAの認可も受けている。

1992年11月20日【ロード・ラッシュ】MD／エレクトロニック・アーツ・ビクター
公道をバイクで激走するバイオレンスレースゲーム。海外からの移植ソフト。邪魔な相手をパンチで殴ることも可。

1994年3月18日【V.R.（バーチャレーシング）】MD／セガ
ポリゴンによってリアルさが追求されたF1ゲーム。次世代機のレースゲームを予見する内容に仕上がっている。

1994年5月27日【土屋圭市 首都高バトル94】SFC／BPS
公道レースの定番タイトルとなった首都高バトルシリーズの第一弾。土屋圭市と坂東正明が監修を務めている。

1994年6月4日【ワイルドトラックス】SFC／任天堂
スーパーFXチップを搭載したレースゲーム。クーペや四駆などの四つの車種から、マシンを選んでレースをする。

TBLの変遷

麻雀、ボードゲームなど、雑多な作品がひしめくこのジャンル。ファミコン時代には、家庭用ゲームの定番ソフト『桃太郎電鉄』が生まれた。16ビットの時代に向け、テーブルゲームはさらに進化。本格志向を高めていく。とくに、段位認定の将棋ゲームや、実機シミュレーションのパチンコゲームが話題に。また、アーケードから移植された脱衣麻雀が人気を獲得。その勢いは、32ビット機へと続くことになった。

ウソの裏技を吸収した『桃鉄』のドン欲さとは

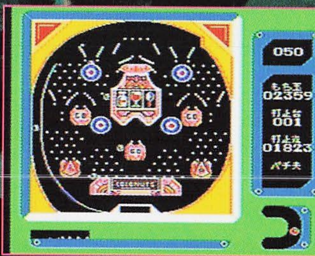
パーティープレイの王様といえば『桃鉄』シリーズ。『桃鉄』の第一作目が発売されたのは八八年だ。早いもので、すでに十年以上がたった。『桃鉄』は、いくたびのマイナーチェンジを経て現在に至っている。さて、『桃鉄』というとボクには忘れられない思い出がある。

かつて、ボクはゲーム誌の編集をしており、主に裏技の記事を書いていた。このコーナーでは読者クイズとして、一つだけ実際には成功しないウソの技を掲載していた。いわゆるウソテクである。これを編集部内では持ち回りで作っていたのだが、ボクは『桃鉄』のウソテクを作ったことがある。「宇宙空間でプレイできる」というタイトルの技で、モモトラマンが宇宙空間の隠しマップへ連れていってくれるという内容だ。掲載した写真は、切り張りで作ったものであるにもかかわらず、読者からの反響はスゴかった。それだけ、『桃鉄』に人気があるということだろう。この話には、ま



麻雀

麻雀ゲームの場合、ハードの性能が上がっても思考ルーチンの強化がなされる程度で、飛躍的な進歩はなかった。このゲームをプレイすれば、いかに麻雀ゲームが変わっていないか分かる。



目指せパチプロ パチ夫くん

ココナッツジャパンの看板ソフトとしても有名。今のように実機タイプのパチンコゲームなんかなかった頃のゲームだから、その本格的な作りにパチンコファンのユーザーはメロメロ。

主要ゲーム発売年表

1983年8月27日
【麻雀】FC／任天堂
必要最小限のシステムに絞られた麻雀ゲーム。のちに、ディスクシステムから二人用の『麻雀』が発売された。

1984年11月2日
【4人打ち麻雀】FC／任天堂
より本物志向を目指して作られた麻雀ゲーム。四人打ちになったことで、前作の『麻雀』に比べて難易度が上がった。

1987年4月14日
【森田将棋】FC／セタ
最強の将棋ソフトとして有名な『森田将棋』の一作目。森田和郎というプログラマーが制作したので、この名がついた。

1987年8月11日
【ファミリーマージャン】FC／ナムコ
麻雀の初心者向けに、レッスンモードが完備された親切設計が売り。『II』には、アドベンチャーモードもある。

1987年12月15日
【目指せパチプロパチ夫くん】FC／ココナッツジャパン
パチンコゲームの先駆的な作品。台の総数も四百四十台と圧倒的だ。他機種からも、さまざまな続編がリリースされた。

1988年12月2日
【桃太郎電鉄】FC／ハドソン
パーティープレイに欠かせない定番ソフトとなった『桃鉄』。この一作目から最大四人の多人数プレイが可能だった。

1989年3月17日
【爆笑!! 人生劇場】FC／タイトー
『人生ゲーム』のようなコンセプトの、コミカルなボードゲーム。子供から老後までの人生をシミュレートできる。

1989年7月14日
【囲碁指南】FC／ヘクト
『囲碁指南』は、全五作品がリリースされた人気シリーズ。一般的にマイナーな印象の囲碁だが、隠れファンは多い。

1989年9月15日
【SUPER桃太郎電鉄】PC／ハドソン
他機種にわたって発売されたこのゲーム。キングボンビーの登場など、回を追うごとに内容が大幅にパワーアップ。

テーブルゲーム
TBLの変遷

狙い目のお宝ゲーム

○**パチ夫くん4**
ココナッツジャパン／FC／▶168ページ
パチ夫くんとその家族がパチンコをするゲーム。パチ夫くんのクギ講座もある。



○**ナゾラーランド**
サン電子／FC／▶170ページ
パズルや占いといった内容が盛り込まれた、雑誌感覚のバラエティーソフト。



○**ただいま勇者募集中おかわり**
ヒューマン／SFC／▶174ページ
サイコロを振ってマス目を進んでいくスゴロクゲーム。王様になるのが目的。



だ続きがある。なんと、雑誌掲載の翌年にリリースされた『スーパー桃太郎電鉄EX』に、このウソテクが「銀河鉄道カード」という形で実現したのだ。『桃鉄』の開発スタッフも雑誌を見ていたらしく、これはいいということになったらしい。ボクとしては光栄な限りだが、『桃鉄』スタッフの柔軟さには舌を巻く。

ところで、テーブルゲームは麻雀、パチンコ、将棋といった多様なジャンルがひしめく。そこに、『桃鉄』の与えたインパクトは大きく、スゴロクタイプの多くのフォロワーが生まれた。なかでも『いただきストリート』なんかは、中毒性の高いゲーム内容で人気を定着させ、最近発売されたプレステ版も大ヒットした。さて、ファミコンからスーファミの時代にかけて、佳作が多いテーブルゲーム。でも、32ビットが主流になった最近では、システム的な楽しさを追求した作品が少なくなっている。たとえば、ポリゴンキャラの登場する麻雀ゲームがあるが、一体何の意味があるのだろうか。『桃鉄』がウソテクを吸収したドン欲さで、もっと盛り上げてほしいものだが。

いただきストリート

よくモノポリーとの類似性が話題にされるが、むしろアーマープロジェクトによる個性的な味付けに注目したい作品。すごろくモードでは、『桃鉄』に負けない楽しいカードがそろっている。



SUPER桃太郎電鉄

日本列島を舞台に、目的地に向かってコマを進めていくという単純なゲームだが、その中毒性はすさまじい。『桃鉄』で一番面白いのは、キングボンビーの悪さによる大逆転があるところだ。たとえトップをひた走っていても、キングボンビーに取りつかれたら最後、奈落の底に突き落とされてしまう。それでも、次の決算まで回復できれば勝機もあるから、ズルズルとハマってしまうわけだ。ゴジラやモスラまがいの怪獣が出現して、手持ちの資産を破壊するイベントも同じだ。サディスティックにいたぶられるほど、やめられなくなってしまう。常にアナーキーな状況を作りだすことによってユーザーを楽しませるところに、さくまあきら氏の制作手腕が見てとれる。



1989年11月24日
【ぎゅわんぶらあ自己中心派】PC-CD／ハドソン
同名マンガのゲーム版。原作に基づき、三十六人のキャラクターが登場。四人打ちのシステムで激しい麻雀を展開する。

1989年11月24日
【麻雀学園 東間宗四郎登場】PC／フェイス
エッチな脱衣麻雀ということで、異例のヒットを記録した作品。のちに刺激を弱めた『マイルド』というのも出た。

1989年12月14日
【マージャンCOP竜 白狼の野望】MD／セガ
アドベンチャー的な麻雀ゲーム。世界征服をたくらむ白狼会を倒すのが目的。ボタン連打でイマサマが使える。

1990年10月9日
【雀偵物語】PC-CD／日本テレネット
私立探偵の主人公が、失踪した少女を探していくという内容の麻雀ゲーム。特撮ヒーローノリの濃い続編も出た。

1991年3月21日
【いただきストリート】FC／アスキー
モノポリーのように、株を売り買いして財産を増やしていくゲーム。目標額に達し、先にゴールへ着いた人の勝ち。

1991年8月3日
【マイライフ・マイラブ】FC／バンプレスト
神様からもらえる勲章を集めていくボードゲーム。人の一生をシミュレートしており、内容は人生ゲーム的な感じ。

1991年11月1日
【モノポリー】FC／トミー
いわずと知れた世界的ボードゲームのファミコン版。ルールをはじめとしたゲーム内容はオリジナルに準拠している。

1991年11月29日
【アメリカ横断ウルトラクイズ】FC／トミー
同名のテレビ番組をモチーフにしたクイズゲーム。最大八人で遊べるので、パーティープレイにうってつけの作品。

1992年8月10日
【クイズの星】PC-CD／サン電子
マニア受けするアニメーションが大好評だったクイズゲーム。ドラマ仕立てで進行するストーリーモードもある。

1992年12月18日
【スーパーチブツマージャン】SFC／日本物産
十五人のキャラと対戦する、アーケードからの移植版。吉本の芸人が多数登場する『吉本劇場篇』なんてのもあった。

本格志向の行き着く先は超過激な脱衣麻雀だった

遊人の絵柄はエッチだ。青少年の股間を直撃する罪なグラフィックにだまされて、どれだけ多くのゲーマーが『雀獣学園』を買ったことか。幸いにも、ボクは仕事でプレイしていたので、買うには至らなかったが。

みなさんは、スーファミ用ソフトの『雀獣学園』という麻雀ゲームを知っているだろうか。マニアに人気の遊人がキャラクターデザインを手掛け、濃い人たちの話題をさらった脱衣麻雀だ。ゲーム自体はオーソドックスな勝ち抜き麻雀で、脱衣シーンはせいぜい水着どまり。だたパッケージには、18禁ソフトのようなテイストがあり、思わせぶりな作りだった。ソフトの売り上げはどうだったのかは知らないが、『2』がリリースされたところを見ると、それなりに売れたのだろう。中古ソフトも長いこと高値を付けていたし、意外に人気は高かったのかもしれない。

九〇年代、ハードスペックの向上により、グラフィックの色数も増え、クオリティの高い画像を表示することが可能になった。それに伴って、アーケードで人気を集めていた脱衣麻雀が発売され、人気を得ることになる。その先陣を切ったのが『スーパーリアル麻雀』シリーズだ。PCエンジンに移植されるやいなや、マニアを中心にヒット。肝心の脱衣シーンは倫理規制によって、ソフトなものに修正されているが、コンシューマでX指定レベルのゲームをプレイできることは当時としては驚きだった。もっとも、移植されたのはアニメタッチの女の子が登場するゲームのみで、擬似アイドル系やエッチな実写モノは、移植されなかった。まして や、Hボタン連打モノにおいては、何をかいわんやだ。個人的には、『アイドル麻雀放送局』をプレイしたいものだが、この手の脱衣麻雀が移植されることはまずないといっていい。脱衣麻雀は、マニアの嗜好品としての道を確実に歩んだのである。

スーパー人生ゲーム

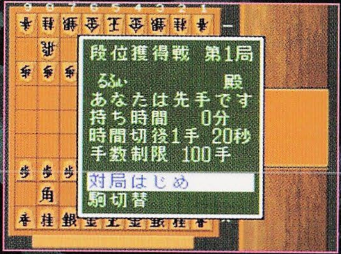
日本ではボードゲームの代名詞ともいえる人生ゲームだが、コンシューマソフトとしても、いくつかの作品が出ている。元のボードゲームと違うところは、豊富な職業が用意されているところで、自キャラにもいろいろな性格付けができる。むしろ、人生シミュレーションといった感じの作品だ。





早指し二段 森田将棋

ニンテンドウ64から『羽生将棋』が出るまで、最強の名をほしいままにしていた将棋ゲーム。たいていの将棋ゲームは、定石にない手を使っていくとコンピュータが判断ミスをするのだが、『森田将棋』に関してはそんなミスはなく、常に的確な手を打ってくる。そこが最強といわれるゆえんだ。





主要ゲーム発売年表

1992年12月25日
【大爆笑 人生劇場】SFC／タイトー
『爆笑!!人生劇場』のスーファミ版。今作は充実したミニゲームが特徴で、なんと『ダライアス』もプレイできる。

1992年12月18日
【スーパーリアル麻雀スペシャル ミキ・カスミ・ショウコの思い出より】PC-CD／ナグザット
アーケードで人気の『スーパーリアル麻雀』のオリジナル編。脱衣麻雀かと思いきや、残念ながらそうではない。

1993年3月26日
【ザ・心理ゲーム～悪魔のココロジー～】SFC／ヴィジット
心理テストで、自分の心や内面を分析するソフト。また、運勢を占ったり、恋人との相性診断をすることもできる。

1993年6月11日
【プロ麻雀 極】SFC／アテナ
プロ雀士のタイトル戦と同じルールで、対戦することができる本格的麻雀ゲーム。日本プロ麻雀連盟公認のソフト。

1993年6月18日
【早指し二段 森田将棋】SFC／セタ
日本将棋連盟から、三段まで棋力の認定を受けられることで話題になったソフト。相変わらず思考ルーチンは強力。

1993年7月30日
【美少女雀士スーチーパイ】SFC／ジャレコ
サターン版ではエッチになってしまった『スーチーパイ』だが、スーファミ版はさにあらず。普通のギャル麻雀だ。

1993年11月19日
【遊人 雀獣学園】SFC／バリエ
雀獣を麻雀で倒し、女の子をもとの姿に浄化するというゲーム。エッチな雰囲気が魅力だが内容はわりと普通。

1993年11月26日
【実戦パチスロ必勝法】SFC／サミー
実際にパチスロ台のメーカーであるサミーが制作したゲーム。実機をプレイできることから、そのスジの人に大人気。

1993年11月26日
【ただいま勇者募集中】PC-CD／ヒューマン
RPG色の強いボードゲーム。自キャラの名声を上げ、国王の座を獲得することが目的。スーファミから続編も出た。

TBLの変遷

テーブルゲーム

狙い目のお宝ゲーム

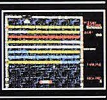
○ぎゅわんぶらあ自己中心派
アスミック／FC／▶175ページ

同名マンガを原作にした麻雀ソフト。タコ軍団などの個性的なキャラが登場。



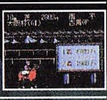
○アルカノイド
タイトー／FC／▶176ページ

いわゆるブロック崩し。エナジーボールで、スペースウォールを壊していく。



○井崎修五郎の競馬必勝学
イマジニア／FC／▶177ページ

実際の馬や騎手のデータをもとにした競馬予想ソフト。4人の予想屋が登場。



○宮路社長のパチンコファン勝利宣言2
POW／SFC／▶178ページ

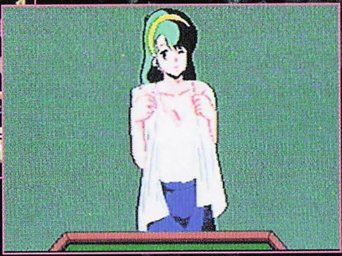
故、「城南電気」の宮路社長がアドバイスしてくれるパチンコソフト。



ところで、スーファミ時代のテーブルゲームには、本格的なものが多い。なかでも、段位認定が受けられる『早指し二段森田将棋』は話題を呼んだ。タイトルのとおり二段まで棋力の認定を受けられるわけだが、実際に認定を受けた人はどれだけいるのだろうか。ボクも将棋には自信があるので何度か試してみたが、とてもじゃないけれど歯が立たなかった。やはり、最強の将棋ソフトという異名はダテではない。最近ではニンテンドウ64版も出ているので、試しにやってみたいという人はそちらがオススメ。さて、将棋以外にもこの時期には見るべき作品が多い。ココロジーブームを反映した『ザ・心理ゲーム』などは、いい例だ。また、『Parlor!パーラー!』をはじめ、パチンコゲームは実機をシミュレートしたものが主流になり、数々のヒット作が登場。比較的マイナーな存在だったパチンコゲームが、専門誌の売り上げランキングに登場するまでになった。このような本格志向の作品によって、テーブルゲームが広い年齢層に受け入れられたことは間違いない。







スーパーリアル麻雀

PCエンジンの倫理規制が緩かったからこそ実現したソフト。脱衣麻雀＝ギャル麻雀という基本概念をユーザーに植え付けた点で、注目したい作品。登場する女の子たちに感情移入させることで、ユーザーに並々ならぬ期待感を抱かせ、淫びに脱衣シーンにもっていくという罪な形式を確立した。いわばギャルゲーと同じ手法である。そこに目をつけたセタは狡猾というほかない。

1993年12月10日
【決戦！ドカポン王国Ⅳ～伝説の勇者たち～】 SFC／アスミック
友情破壊ゲームというふれこみの、スゴロク形式ボードゲーム。最終的に一番リッチな人が勝ちというルール。

1993年12月17日
【スーパーリアル麻雀PⅣ カスタム】 PC-CD／ナグザット
脱衣シーンが再現された、アーケードからの移植版。コンシューマ用の本格的な脱衣麻雀として、先駆的な作品。

1994年2月26日
【いただきストリート2】 SFC／エニックス
『いたスト』のスーファミ版。基本的にファミコン版と同じ。自キャラが『ドラクエ』のスライムになる裏技もある。

1994年3月18日
【スーパー人生ゲーム】 SFC／タカラ
おなじみ『人生ゲーム』のテレビゲーム版。発生するイベントは、なんと千を超える。職業も多数ある。

1994年8月5日
【スーパーリアル麻雀PⅡ・Ⅲ カスタム】 PC-CD／ナグザット
忠実に移植された、『スーパーリアル麻雀』初期二作品のカップリング版。ちなみに、脱衣シーンは下着にとどまる。

1995年3月3日
【スーパーリアル麻雀PVカスタム】 PC-CD／ナグザット
基本的にはアーケードからの移植だが、チームバトルという新要素が追加。アニメによる脱衣シーンは充実している。

1995年3月30日
【京楽・三洋・豊丸 Parlor!パーラー!】 SFC／日本テレネット
パチンコ三大メーカーである、京楽・三洋・豊丸の協力によって生まれたゲーム。六種類の実機でプレイ可能だ。

1995年6月10日
【本家SANKYO FEVER実機シミュレーション】 SFC／DENZ
パチンコの大手メーカーである、三共の実機をプレイできるゲーム。マニアに人気を博し、全三作品リリースされた。

1995年11月24日
【スーパー億万長者ゲーム】 SFC／タカラ
土地や株に投資して、資産を増やすのが目的のゲーム。金もうけという点では『モノポリー』のコンセプトに近い。

パズルゲームの変遷

PZLの変遷

『テトリス』の登場によって、一気にゲームの主流となった落ち物パズル。その礎を築いたのはロシアの数学者パジトノフだった。また、対戦プレイを可能にした『ぷよぷよ』の大ブームもあって、パズルゲームは老若男女に大人気。とくに『ぷよぷよ』は、シルバー大会が開催されるまでになった。同じ時期、任天堂からも傑作パズルゲームが続々とリリース。パズルゲームが家庭で親しまれる契機となった。

多様な才能が開示した パズルゲームの可能性

異業種の人が、ゲームで才能を発揮することが稀にある。『MOTHER』の糸井重里は、堀井雄二とは違う文章センスを見せてくれたし、『I.Q. ～インテリジェントキューブ』の佐藤雅彦はCM制作のノウハウをゲームシステムに採り入れて成功している。もともとクリエイターを生業としている人は、ゲーム制作でも自分の実力や経験を生かしやすいのだろう。でも、これが学者となったら話は別だ。たいていは、ゲーム中の専門知識を監修するのが関の山である。しかし、学者であっても類稀なゲームのセンスを持った人もいる。『テトリス』を開発した、ロシアの数学者パジトノフがそうだ。

パジトノフは、パズルゲームに落下のアクション性を持たせたことで、落ち物パズルという新しいスタイルを打ち立てた。『テトリス』の面白さは、落下するブロックの無限の組み合わせにあると思う。システムは

テトリス

さまざまなタイプが発売されているが、ほかのパズルゲームとのカップリングが多い。『ボンブリス』は有名だが、スーファミの『3』では『スーパークリス』や『マジカリス』が同時収録されている。



ぷよぷよ



『ぷよぷよ』が『テトリス』と違うのは、ぷよが分離し、次々に連鎖していくところだ。対戦プレイの場合は、いかに連鎖して相手におじゃまぷよを降らせるかが勝負のポイントとなった。

主要ゲーム発売年表

1984年7月31日
【ロードランナー】FC／ハドソン
基本的にはアクションゲームだが、ステージ構成はかなりパズル的。自分でステージを作るエディット機能もある。

1985年6月14日
【フラッピー】FC／デービーソフト
ブルーストーンをブルーエリアに運んでいくアクションパズル。ステージ数は、なんと全部で二百面もある。

1985年7月18日
【ドアドア】FC／エニックス
天才プログラマー、中村光一のデビュー作となるパズルゲーム。エニックスのゲーム大賞に輝いた作品でもある。

1986年7月18日
【バベルの塔】FC／ナムコ
面クリアして塔を登りつめていくパズルゲーム。各面に隠された全パスワードを探さないと最終的にクリアできない。

1986年7月30日
【ソロモンの鍵】FC／テクモ
石や炎を駆使して、迷宮から脱出していくアクションパズル。ディスクシステム版や『2』もリリースされた。

1987年1月29日
【エッガーランド】FCD／HAL研究所
主人子のロロ王子が、ララ王女を救い出すのが目的。人気の秘訣は、豊富なステージ数。続編もいくつか出た。

1987年12月4日
【上海】FC／サン電子
積み上げられた麻雀牌を、二つ一組みで消していく定番のパズルゲーム。いまだにアーケードでも多く見かける。

1988年12月22日
【テトリス】FC／BPS
ロシアの数学者パジトノフが開発した、パズルゲームの最高傑作。『ボンブリス』とのカップリング版も発売された。

1990年3月16日
【倉庫番WORLD】PC／メディアリング
荷物を所定の場所へ押していく、超古典的なパズルゲーム。RPGで、ミニゲームとして使われることも多い。

パズルゲーム

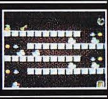
PZLの変遷

狙い目のお宝ゲーム

○パネルでポン
任天堂／SFC／▶172ページ
落ち物でなくパネルを入れ換えていくところに、新しいゲーム性を見出した。



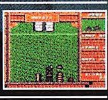
○ソロモンの鍵
テクモ／FC／▶176ページ
いろいろな術を使ってカギを入手し、出口へと向かっていく作品。全50面。



○バベルの塔
ナムコ／FC／▶177ページ
L字形の石を組み合わせるパズルゲーム。水晶玉をとって扉を開けばクリア。



○ハットリス
BPS／FC／▶178ページ
落ちてくる帽子を5つ組み合わせて消していくパズルゲーム。パジトノフ作。



単純極まりないものの、そこには際限のない楽しさがつまっているのだ。『テトリス』によってゲームに目覚めた人は多い。それまでゲームを敬遠していた女性や年配の人でも、『テトリス』を契機にゲームを始める人が増えた。性別や年齢を問わず、だれにでも楽しめるのが、『テトリス』をはじめとするパズルゲームの一番の魅力といえるだろう。

さて、今や落ち物パズルが主流なわけだが、ファミコン初期はむしろパズル性の強いアクションゲームのほうが多かった。きっと『ロードランナー』や『バベルの塔』を、パズルゲームの原風景とするマニアも少なくないはずだ。そんなパズル系アクションのなかで、ボクがお勧めするのは、九六年に発売された『それいけエビス丸からくり迷路』だ。スーファミ末期の作品なので、知っている人は少ないかもしれない。ゲームの舞台は、からくりアイランド。迷路状の島で、主人公のエビス丸がゴエモンを探すという内容だ。もちろん『ゴエモン』のキッチュなノリは全開。ゴエモンの外伝的なソフトとして希少価値は高いと思うので、お好きな人はぜひどうぞ。

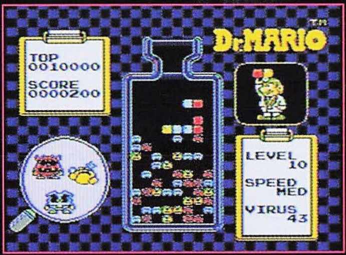


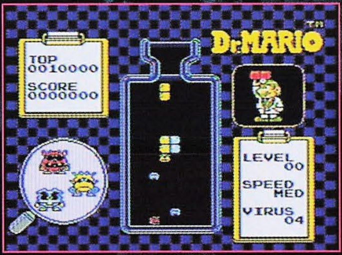
ヨッシーのクッキー

クッキーの組み合わせでラインを消していくゲーム。『テトリス』まがいの落ち物パズルが隆盛していたなか、新発想のパズルゲームとして人気を博す。

Dr. MARIO

任天堂としては初めてのパズルゲーム。医者姿のマリオがカプセルを投げ入れてバイキンを退治する内容で、落ち物パズルの体裁がとられている。





1990年6月30日
【コラムス】MD／セガ
落ち物パズルとしては、『テトリス』から『ぷよぷよ』への過渡期的な作品。色の組み合わせで消していくシステムだ。

1990年7月6日
【ハットリス】FC／BPS
『テトリス』のパジトノフが制作した新たなパズルゲーム。システム的には、同じ帽子を五つ重ねて消すというもの。

1990年7月27日
【Dr. MARIO】FC／任天堂
落ち物パズルのブームに便乗したマリオ作品。デキは素晴らしく大ヒットした。以後、パズルは任天堂の得意分野に。

1990年9月7日
【クラックス】MD／ナムコ
同じ色のタイルを縦、横、ナナメに並べて消していくパズルゲーム。アーケードからの移植で対戦プレイもOK。

1991年12月14日
【ヨッシーのたまご】FC／任天堂
ヨッシーを全面に出した最初のゲーム。タマゴの組み合わせによって、ヨッシーが生まれたりすることもある。

1991年12月18日
【レミングス】SFC／サンソフト
何も考えずにただ歩いているレミングスを、うまく誘導していくゲーム。出口まで導けば、ステージクリアとなる。

1992年3月20日
【マインスウィーパー】PC-CD／パック・イン・ビデオ
パネルをめくって地雷を探すゲーム。パソコンにもともと入っていることから、最近ポピュラーになった作品。

1992年7月14日
【マリオペイント】SFC／任天堂
同梱されたマウスコントローラで絵を描くソフト。厳密にはゲームではないが、子供にとってはレゴ的な作品。

1992年11月21日
【ヨッシーのクッキー】FC／任天堂
ゲームフリークの田尻智が制作したことで有名なゲーム。上下に動かすクッキーの組み合わせが面白さのポイント。

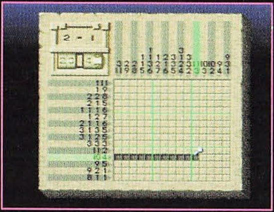
1992年12月18日
【ぷよぷよ】MD／セガ
日本製の落ち物パズルゲームとして、もっとも成功した作品。対戦プレイによってその人気はさらに加熱した。

32ビット機で登場したパズルゲームの進化形態

最近はポリゴンパズルが面白い!! なかなか新しいタイプのパズルゲームが出ないなあと危惧していた矢先、ソニーから『Ｘａｉ』が出た。これは３Ｄのサイコロを転がして組み合わせていく知能型のパズルゲームだ。これまでは、『ＩＱ』以外に見るべきパズルゲームがなかったが、『Ｘａｉ』は32ビット機の代表的なパズルゲームとなることだろう。

さて、32ビット機でパズルゲームが不作なのは、スーファミ時代の作品がいまだに根強い人気があるためではないだろうか。とくに『パズルボブル』や『マジカルドロップ』は、ゲーセンでもよく見かける。制作者側がもっと知恵を絞れば、『Ｘａｉ』のような新発想のパズルゲームが、もっと生まれると思うのだが。

マリオのスーパーピクロス



雑誌でブームだったピクロスのマリオ版。マス目を削ってドット絵を完成させるのは従来のピクロスと同様。軽快なテンポでマス目を削れるのが楽しい。

パズルボブル



ビリヤードのように自ら泡を発射し、同じ色の泡を消していくゲーム。落ち物のように受動的でなく、自ら発射するという点でそれまでのパズルとは異なる。

すーぱーぐっすんおよよ





キャラクターを誘導するゲームには、『ハロー！パックマン』や『マリオとワリオ』などがあるが、この作品は難易度の高さが特徴。難しさの原因となっているのは、上から降ってくるブロックの組み合わせだ。ただやみくもに積み上げていくだけではだめで、先の展開を読む頭脳的なプレイが要求される。

マジカルドロップ





『パズルボブル』と同様に、上に向かってドロップを投げつけるパズル。対戦格闘のように、幾人かのキャラクターから自キャラを選ぶことができる。また、各キャラクターごとに違ったエンディングが用意されている。パズルゲームでありながら、キャラクター性が重要なポイントになっている作品だ。

主要ゲーム発売年表

1993年8月27日
【マウス専用 マリオとワリオ】SFC／任天堂
マウスコントローラーに対応したソフト。目隠しされたマリオを誘導して、ルイージのところへ連れて行くゲーム。

1993年12月26日
【コズモギャング ザ パズル】SFC／ナムコ
コズモギャングの面々が登場するパズルゲーム。矢印方向に転がるボールで、コズモたちを消していくという内容。

1993年12月10日
【す～ぱ～ぷよぷよ】SFC／バンプレスト
アーケードさながらのクオリティを実現したスーファミ版。翌年には『通』も発売され、しばらくブームが続いた。

1994年2月19日
【ワリオの森】FC／任天堂
ワリオのモンスターを、キャサリンの爆弾で消していくパズルゲーム。同じ色のモンスターが三つ並べば消える。

1995年1月13日
【パズルボブル】SFC／タイトー
アーケードで人気の作品。落ち物ではなく、上に向けて発射するという逆転の発想が生んだ傑作パズルゲームだ。

1995年8月11日
【すーぱーぐっすんおよよ】SFC／バンプレスト
落ちてくるブロックをうまく積み上げて、自由に動き回っているキャラクターを出口に誘導する難易度の高いゲーム。

1995年9月14日
【マリオのスーパーピクロス】SFC／任天堂
縦横にマス目で区切られた石版を、ノミで削っていくピクロスゲーム。全部で三百問あり、ボリュームたっぷり。

1995年10月20日
【マジカルドロップ】SFC／データイースト
上から迫ってくるドロップを、下に吸い取って消していくというシステム。アーケードで定番となっているゲーム。

1995年10月27日
【パネルでポン】SFC／任天堂
名前はクソゲーっぽいが、やればやるほど深みにハマる作品。任天堂のパズルゲームとしては、間違いなく最高傑作。

お宝ゲームの逆襲!

レビュー編

わが心のお宝ゲーム

各ゲームタイトルの評価項目について

各ゲームには次のような評価項目を設け、★の数が多いほどその度合いが強まります（五段階)。プレイ、購入の目安になれば幸いです。

【普遍度】 現在プレイしても充分ハマる面白さがあるゲーム
【独創度】 ゲームとしてそのオリジナリティが突出しているもの
【回顧度】 発売された当時の状況が興味深かったもの、時代と共にあったゲーム
【偏愛度】 ある部分で突出しているカルト的なゲーム

また、全タイトルに **【お宝度】** として★の数（五段階）でそのお宝状況がわかるようになっています。

お宝ゲームの逆襲!
Treasure Games Strike Back !

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★

ごきんじょ冒険隊

プレイすればするほどに沸き上がる、温かな心
大人だからこそ楽しめる幼稚園児の冒険

お宝度〈★★★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】パイオニアLDC
【発売日】1996年5月24日
【価格】7980円（税別）

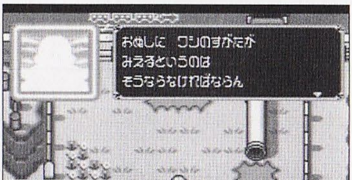
ほのぼのと心温まる居心地の良い世界観

RPGをプレイするようになって、いったいどれだけ月日が流れたのだろう。世界を救う使命を胸に「この世を破滅に導く大いなる魔」とやらを追い、どれほどの世界を旅してきたことか。ゲームと出会った高校生、まだ自分の将来や女性などというものに、ほのかに甘い夢や希望を抱いていた頃ならそれも良かった。しかし、自分の行く末が漠然とながら見えるようになり、「責任を取る」という言葉の重みに言いしれぬ恐怖を感じ、夜中に嫌な夢を見ては跳ね起きる。というような日々が続く今、この、お題目を掲げた大冒険というモノが、ちとキツイ。

しかし、ゲームをメシの種にしている以上、本人が好むと好まざるとに関わらず使命の旅には出掛けねばならない。そんなときにふと思い出すのである。あのソフトをプレイしていた頃の、ホロホロとした心安らかな日々を……。『ごきんじょ冒険隊』（注1）。このゲームの主人公は、心優しき幼稚園の女の子、まなちゃんだ。園児なので当然、世界を股に掛けるような大冒険には出ない（出られない）。強い武器や、重い防具も持たない（持てない）。魔王なんかとも戦わない（戦えない）。じゃあ、何をするのかというと、ご近所を探検、いや冒険するのだ。

まなちゃんの日曜は冒険の日。お友達とペットの猫、「ゆず」（注2）がお供だ。冒険中は何が起こるかわからない。そんな時は駄菓子屋のおもちゃが役に立つ。できればお洋服も新調して不測の事態に備えたい。大人の目には狭い町も、幼稚園児には無限に広がる冒険のフィールド。そこで出会う人々は、誰もが優しく個性的。例えば肉屋のオバチャンは、かつては女探検家。回復アイテムのお肉とともに、冒険の心得をサービスしてくれる。ときどきイジワルなお友達、ななこちゃんがちょっかいを出してはくるけれど、ちっとも気にすることはない。人生で重要なのは緊張と緩和だ。穏やかすぎてもつまらない。たまにはザワザワと波風が立つのもいいもんだ。

大きな冒険をうっちゃらかして、子供の目線で町を眺める。町内会長に、駄菓子屋のバアア。自宅裏のマンションに住む人の、顔と部屋番号が頭の中で一致する頃には、節くれ立った心は癒され、人情あふれるこの町が、すっかり好きになっている自分がいる。



▲まんが家、須藤真澄が生み出した、ほのぼのとしたキャラクターが、町の雰囲気をより温かいものへと変えていく。

注1／『ごきんじょ冒険隊』
キャラクター・デザインを担当した、須藤真澄の同名漫画のゲーム化。どちらが先というよりも、同時進行の企画として、当時竹書房の「まんがくらぶ」誌上に連載されていた。現在同社から単行本が出版されている。ゲームと少しストーリーは異なるが、プレイ前に呼んでみることを強くお勧めしたい。

注2／「ゆず」
このゲームには須藤真澄の看板キャラ、猫のゆず君が登場する。パーティ・メンバーかと思いきや、フイとどこかへ消えてしまったり、ご機嫌よろしく戦闘に参加してくれても、勝手な行動で仲間を困らす。菩薩のような忍耐か、ゆず君への愛でもなければ、モニタをひっくり返したくなるような怒りを覚える、困ったシステムだ。筆者もプレイの最中には、「オイオイ……」「いや、その……ゆずさん?」と、何度こめかみをヒクつかせたか分からない。

育成SLGとRPGがバランスよく融合

　とはいえ、あんまりここで世界観の話ばかりを展開していると、それだけのゲームだと思われかねないので、『ごきんじょ』が持つ、もうひとつの魅力を紹介しよう。

　このゲームにも戦闘はあるのだが、驚いたことに戦闘による経験値の獲得、という概念がない。ついでにいうと明確なキャラクター・レベルも存在しない。ではどうやって成長するのかというと、幼稚園で「おべんきょう」をすることが直接成長につながるのだ。つまりレベルアップのシステムは育成SLGというわけだ。科目は「おゆうぎ」など五種類しかないので操作は簡単。しかもプレイヤーの指示次第で、異った能力を持ったまなちゃんが育っていく……。

　RPGのキャラを育成SLGのシステムで育てるというのは、殺伐とした戦闘の繰り返しに疲れを感じている心に、大変心地良いものだ。幼稚園では、まなちゃんのお勉強ぶりに一喜一憂。唯一冒険の日である日曜は、新しい情報やイベントを求め、町を探索。場合によっては戦いもする。そこで彼女の成長を確認し、目を細めてみたりするのだ。こう書くとちょっと『プリメ』（注3）が思い出されるが、むこうの目的は娘の成長。こちらはあくまで、ご近所の平和。根本が違う。

　RPGをプレイしているとは思えぬ安らぎの時間が過ぎていく。育成→探索のパターンが確立する頃には、キャラクターへの思い入れは加速し、今までに持ったことのない感情、「父性」なんてものが、ムクムクと沸き上がってくる。一度男が父性に目覚めると質が悪い。

　このゲームでは、パーティの仲間であるお友達を、我が愛娘と一緒に「お勉強」させることができるのだが、自然と男の子とは席を同じくさせないようにしてしまう。どういうわけか、娘は良い男友達に恵まれていないようで、泣き虫やら、金持ちのボンボンやら、ハナッタレやらロクなのがいない。そんな奴らに手塩に掛けた娘を近づけるわけにはいかないのだ。やがて妄想は膨らむ。

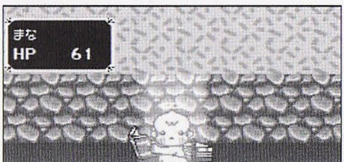
　「親の心子知らずとはよくいったもの。いずれこの中の一人を連れてきて、「彼を愛しているんです」などと三つ指をつく時がくるのだろう。うちのまなは心根の優しい子だ、泣きながら求婚を迫るシクシク君に、つい心を許してしまうかもしれん。いやいや待て待て、娘は素直だが、ちょっと間の抜けたところもある。「君のためなら駄菓子屋も買い占める」などと、金持ちのロレンス君に告白され、ついフラフラとOKしてしまうかもしれん。そうだ、そうに違いない。ああ、どうしたらいいんだ……」などど考え、心を痛めてみたりするようになる。こうなるとハマリも末期の症状だ。

既製RPGへの静かな挑戦

　ほのぼのとした世界観、可愛いキャラクター、戦闘を押さえたシステム。一見してそれは、女の子やRPG初心者を狙ったかのような作りではある。しかし、ほのぼのだけのソフトでは、ここまでの人の心を捕らえることはできまい。このゲームにハマっていくほど、制作者の意図はそこにはないように感じられてくる。実は、殺伐とした既製RPGに対する挑戦の意味が込められているのではないか。そう思えてくる。だからこそ、そこに疲れを覚えた私の心を捕らえたのではあるまいか。

　ラーメンが好きである。しかし、来る日も来る日も「トンコツ大盛り！」ではかなわない。居酒屋で一人、熱燗片手に温かく、ジンワリと味のしみた風呂噴き大根も食べてみたいのだ。その意味ではこのソフト、万人向きとは言いがたい。今のRPGを十分に楽しんでいるのなら気に留める必要はないかも。しかし、いつか風呂噴き大根が食いたくなったら手を出して欲しい。静かに熱い一本なのだ。

（鍛冶鬼壱）



▲本来複雑なハズの育成部分を簡素化したことで、ルーティン・ワークに対するプレイヤーの苦痛をやわらげているのだ。

注3／『プリメ』
『プリンセス・メーカー』。かのガイナックスが生み出した、育成SLGの元祖とも言うべきソフト。プリンセスになる日を夢見て、大事に娘を育てていくのだが、結果的に夜の商売に就かせるご親が多いとか。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★

天地創造

プレイ時間の膨大な長さを考慮しても、アクション性の強い戦闘とパズル性の高いダンジョン構造は十分に楽しめること間違いなし!!

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】エニックス
【発売日】1995年10月20日
【価格】11800円（税別）

一番の醍醐味は主人公の行動パターンの多さ

『ドラクエ』シリーズで有名なエニックスが『VI』を発売する一月半ほど前に発売したアクションRPG。当然のことながら、発売後しばらくして、話題は『VI』やその他のビッグタイトルに移り、「その存在すら知らない人がいるのでは?」などと思われるほどのマイナーゲーム（メーカーには失礼とは思うが……）なのが、この『天地創造』（注1）である。

……と、ここまで言うと「じゃぁ、何が面白かったの?」などと聞かれそうだが、このゲームにはいいところはいっぱいある。なかでも一番いいのは、そのアクション性の高さだ。このゲームでは敵が常に画面上に見えていて、回避することはもちろん、いつでも攻撃を仕掛けることができる。その攻撃パターンも防御を含めて六種類と、他のアクションRPGに比べて非常に多い。どの動きもそれぞれに特性があり、周囲の状況を考えて敵に攻撃しないと反撃を食らい、自分の体力を無駄に消費していくことになってしまう。ただ単にアクション性があるだけでなく、考えて動き、そして自分に有利な状況を作っていくことが、このゲームで生き残る手段だったのだ。

プレイヤーに技量を要求するアクション性!!

このゲームの戦闘アクションは前でも語ったが、これは基本的な攻撃手段だけに限った話。これ以外にも、プレイヤーの発想次第で敵を倒す事ができる。このゲームでは、ダンジョン内のいたるところに主人公が持ち上げられる「道具」が置かれている。これを持ち上げて敵に投げつけることでダメージを与えることができるのだ。当然、壁に投げつければ「道具」は壊れてしまうし、スイッチなどに当てればスイッチを動かすこともできる。本来は戦闘に使うアクションではないものも、プレイヤーの使い方次第でいかようにも使えるというのは、個人的に大好きなシステムだ。想像の入り込む余地のない物語中心のRPGが多くなっていく中で、こういったシステムを採用した『天地創造』は、昔ながらのRPGファン（注2）として、非常に嬉しいゲームである。

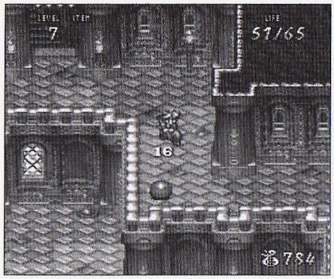
動きが多いというのは、戦闘に関してだけの話ではない。このゲームでは、ダンジョン内に数多くのトラップが仕掛け



▲頼りになる攻撃は確かにあるのだが、そればかり使っていると、思わぬ反撃を食らってしまう。戦闘を単調に思わせない仕掛けが盛りだくさんなのだ。

注1／『天地創造』
この『天地創造』以外にも、エニックスから出ているものに『熱血大陸バーニングヒーローズ』『ガイア幻想紀』『ミスティックアーク』『ダークハーフ』（すべてSFC）などがある。どれもひと癖あるゲームで、意外と賛否両論。シリーズ化してないものほど意見が分かれるものなのかも?

注2／昔ながらのRPGファン
もともと、私は家庭用ゲーム機よりもパソコンでゲームをプレイしていた時期のほうが長い。昔は物語の演出よりもゲームそのものを楽しませてくれるものが多かったような気がする。個人的にはパソコン版の『ザナドゥシナリオ2』や『ハイドライド』シリーズ、今では『ディアブロ』などのように、じっくり遊べて満足感が選られるゲームのほうが好きなのだが……。



▲攻撃方法は敵によって使い分けるのが基本。だけど、どうしてもジャンプ＋ダッシュ攻撃に頼ってしまう私……。そのため、よく落ちていたっけかな。

られている。どれも主人公の操作ひとつで簡単に潜り抜けられるものばかりだが、それらをうまく組み合わせることで、トラップの単純さを解決しているのだ。たとえば、ただ単にジャンプすれば飛び越えられる溝だと、ボタン一つで解決するのだが、その先が狭い場所だとダッシュしてジャンプするか、普通にジャンプするかの選択に迫られるといった具合（ちなみに普通のジャンプとダッシュジャンプでは、飛距離が微妙に変化している）。さらに、その先に敵がいたら……などと考えると、選択肢にダッシュジャンプ攻撃も入れなけりゃならなくなるのだ（実際にそういったシチュエーションは序盤から登場する。操作がおぼつかないうちは、私もこの辺りで四苦八苦していた）。

　アクションゲームが好きな私から見ると、この『天地創造』は、ダンジョン内を「戦闘しながら移動する」緊張感が味わえ、さらに「どう進んでいくか」をしっかり考えさせられるという、久しぶりにヤリガイのあるゲームだった。

アクションを活かした仕掛けも抜群

　ダンジョン内を進むと必ず現われるトラップの数々。『天地創造』のアクション性を語る上で、この要素も忘れてはならない存在だ。このゲームに登場するトラップは、スイッチやモンスター、果てはダンジョン自体の構造と、様々な形でプレイヤーを惑わすためのトラップが用意されている。どれもプレイヤーの対応次第で乗り切ることができるのだが、そのためには、操作に関する細かい知識が要求されるのだ。たとえば「スイッチに物を投げつけると、スイッチが押せる」ことを知らないと、そこで足止めを食らってしまい、ゲームを進めることができなくなってしまう……といった具合だ。「物を投げる」といった行動だと、比較的安全に戦えると、前にも言ったが、このスイッチが敵と一緒に出てくるのだ。当然、ダメージを受けたくない場合には、物を使って敵を倒す。そして手が届かないスイッチに気づくのだ。この時点ですでにやり直し確定である（これは私が陥った罠。さすがにこの時は、「頭ワリィ〜なぁ」と思ってしまった……）。

　こんなのはまだまだ序の口。私が記憶するなかで、今でも印象に残っているのは、床からジャンプでロープに飛び移るといった神技的プレイだ。これは本編進行に関係なかったと記憶する（要はアイテムが欲しかっただけ）。ロープがもつフロアの判定は主人公の足幅程度。しかし、これに成功すれば、その先には貴重なアイテムが置かれている。となれば、狙ってしまうのが人のさだめ……。私はこの技に何十回と挑戦した挙げ句、すべて失敗。ブチ切れてコントローラーを投げつけた。おかげでコントローラーを買い直した覚えがある。アイテム一個取るのに、コントローラー一個を破壊したのは、後にも先にもコレだけである。

　この時期に発売されたものの中で、モンスターの多さで立ち往生ということはあっても、マップの問題で立ち往生といったイヤラシイ作りのゲームは少ない（強いて挙げるなら『風来のシレン』くらい）。この状況は現在も一緒。昔のアクションRPGと呼ばれたものは、こういったテクニカル重視のシビアなタイプが多かったと思う。最近は減ってきたこの手のタイプが増えてくれれば「もっとゲームが楽しいのに」と思う私は、やはりマゾゲーマー（注3）なのか!?

（佐和ひろき）


▲戦闘よりも冒険自体が面白いゲームは少ない。個人的には、物語の演出で楽しませられるよりも、プレイ自体の満足感で楽しみたいものだ。

注3／マゾゲーマー
あまり良い表現ではないが、「難易度の高いゲームを率先してプレイする人々」をこう呼ぶらしい。要するに「ゲームでも苦難の道を選ぶ人々」のことである。『天地創造』の難易度はそこまで高くないが、『FF』シリーズや『ドラクエ』シリーズに比べると、やはり高いような気がする。この手の輩は昔からのゲーマーに多いらしい。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★

ダンジョンエクスプローラー

誰がなんと言おうと五人同時プレイあるのみ。ひとりダンジョンに潜り込もうなんてのは下の下。協力しあうのもヨシ、仲間割れを楽しむのもヨシ。圧倒的な選択肢の多さが今プレイしてもなお、新しい

お宝度〈★★★〉

【機種】PC
【メーカー】ハドソン
【発売日】1989年3月4日
【価格】5800円（税別）

原色で彩られた洞窟を喧嘩しながら突き進め！

グランドに滴り、吸い込まれる汗。女子マネが手渡すタオル。ときに理不尽で、ときに優しい先輩たち。そんな体育会系的放課後とは無縁な世界に安息の地を求め、オタクな帰宅部少年となった僕らは、毎日に日がとっぷりと暮れるまで学校の片隅でダイスを振っていた。小説『ドラゴンランス戦記』をバイブルに、テーブルトークRPG（注1）を楽しむニキビ面のむさい男たち。

『ドラゴンクエスト』シリーズも『ファイナルファンタジー』シリーズも、僕らの放課後を変えることはなかった。ファミコンはひとりで遊ぶモノであり、仲間が集まらない日のための道具だった。

しかし、『ダンジョンエクスプローラー』の登場は、僕らの放課後を変化させた。とてもコンパクトで持ち運びに適していたPCエンジンとHuカードを鞄に詰め、親の機嫌を損ねぬようローテーションで空間とテレビを提供しあいながら、僕らは日々ダンジョンへと旅だった。

PCエンジン最大のウリだったマルチタップの機能を余すことなく使い、なおかつそれをアクションRPGへと昇華した素晴らしさ。すでにゲーセンの『ガントレット』（注2）に惚れ込んでいた僕らは、迷わず『ダンジョンエクスプローラー』の世界へと引き込まれた。

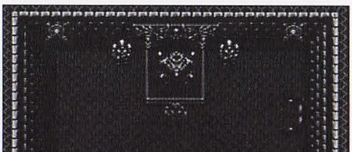
強力な攻撃力で道を開くファイターをはじめ、ウィザードにクレリックなどなど。八種類の中から好きなキャラクターを選び、パーティーを組む。マジメにプレイするヤツもいれば、好き勝手に進むヤツもいる。

「なんで、白魔法をオレに取らせねぇんだよ。もう回復魔法使わなぇぞ！」

と、クレリックを選んだプレイヤーがごねる一方で、「だってBGMを変えたかったんだも～ん」とのたまう吟遊詩人を選んだお調子者。そして、そんな二人を尻目にひたすら敵を倒しまくる寡黙なドワーフとウィザード。五人プレイで深まる友情もあれば、薄れる信頼もあった。

そして、いよいよ関係回復が不可能になったなら、お城の闘技場（注3）でプレイヤー同士殺し合い。テーブルトークRPGでは、稀にしか得ることのできなかった完成度の高い世界観と、同時プレイの気持ちよさ。PCエンジン最高のゲームだったと今でもハッキリと言い切ることのできる一本だ。

（佐口賢作）



▲原色に彩られた独特のグラフィックと、おどろおどろしたBGM。そして、ゲームバランスの良さ。どれをとっても文句のない秀作。求む続編。

注1／テーブルトークRPG
D&DやT&Tなど、ファンタジーRPGの世界観を持ったルールブックに基づいてオリジナルの世界を作り、数人のグループで会話とダイスによってゲームを進める"演劇的な"お遊び。

注2／『ガントレット』
『ダンジョンエクスプローラー』の原型となったとされるアメリカ産の洋ゲー。ゲーセンに登場した四人同時プレイ用の巨大な筐体と、画面に溢れんばかりに現れる敵キャラは僕らのハートを鷲掴みにした。後にメガドライブへ移植。

注3／お城の闘技場
ゲームスタート時に王様から最初のクエストを与えられる城内にある広間。プレイヤー同士が戦うことが可能で、しかも一撃で他のプレイヤーを葬り去ることができる。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★

ダウン・ザ・ワールド

**かつて、リアルタイムに戦闘を繰り広げることが旬だったことがある
アクティブフォーメーションバトルは、そんな時代の副産物ともいえる**

お宝度〈★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】アスキー
【発売日】1994年9月30日
【価格】9800円（税別）

鵜飼いの勇者を目指すというのはダメですか

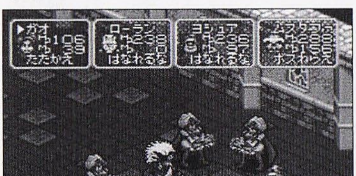
ATB（注1）って知ってる？　と問われたら、『FF』ユーザー（推定人数三百万人）の大半はアクティブタイムバトルと答えるに違いない。それでは、AFBなんかどう？　と聞かれて、即座にアクティブフォーメーションバトル!!　と答えられた人は立派な『ダウン・ザ・ワールド』ユーザー（推定?万人）だ。でも、そんなヤツいるのかな……。

最近では、「おやぢ四段積みシステム」（注2）（BYエルフ）のように、独自の呼び名を持つゲームシステムが多々ある。しかし、AFBってのも、かなりもったいぶったシステム名だ。アクティブで、しかもフォーメーションである。まるで『ジーコサッカー』みたいだ。もちろん『ダウン・ザ・ワールド』は、立派なファンタジー系のRPGなのだが。

さて、AFBというのは、縦9マス、横9マスに区切られた将棋盤のようなマップでリアルタイムに戦闘を繰り広げる、このゲーム独自のシステムを指している。『ドラクエ』流儀のコマンド選択式でもなければ、『ファイアーエムブレム』のようにウォーシミュレーション風でもない。主人公が指示を与えることで、キャラたちはマップ上で勝手に戦ってくれるのだ。

そんなわけで、『ダウン・ザ・ワールド』はRPGの新時代を告げる可能性を秘めていた。発売元のアスキーも、それなりの皮算用をしていたことだろう。実際、『ダウン・ザ・ワールド』は面白いゲームだ。AFBの戦略性や斬新さはもとより、洗練されたストーリー、松下進がデザインした魅力的なキャラ、目的地へオートで移動できる便利機能など、評価すべき点は多い。でも、残念ながら『ダウン・ザ・ワールド』がRPGの新時代を告げることはなかった。端的にいって、あまり売れなかったのだ。

媒体上でのプロモーションが地味だったとか、理由はいろいろあるんだろうけど、やはりAFB自体が奇抜すぎたのかもしれない。確かにゲームとしては面白い。でも、RPGの面白さってのは、自分が戦闘の主体となってゲームに埋没するところにあるわけで、キャラに指示を与えてあとは高みの見物、というんではダメなんだろう。このゲームの主人公は、まさに鵜飼いの勇者なんだけど、世間的にはもっとポジティブなヤツが受けるということなのかもしれない。（菅井幸男）



▲これが問題の戦闘シーン。キャラがちょこまかと動いている様子がわかるかな。キャラの行動を促すコマンドも充実していて、システムとしては本格的。

注1／ATB（アクティブタイムバトル）
時間の概念を導入した戦闘システム。それまでのターン制とは異なり、ゲージが満タンになったキャラから順次攻撃するようになっている。スーファミ版の『FFⅣ』から導入され、スクウエアの定番システムとなった。

注2／「おやぢ四段積みシステム」
98年にエルフから発売された18禁ゲーム『臭作』で採用されたシステム。主人公・臭作の行動を、一時間ごとに四つ設定することに由来する。この名称自体は、大手メーカーの大袈裟なシステム名に対する、エルフ独特のアイロニーである。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度 ★★★

風の伝説ザナドゥ

『ザナドゥ』というとどうしてもパソコン版を連想してしまう……しかし、ゲームとして見たらパソコン版よりも面白いかもしれない

お宝度〈★★〉

【機種】PCD
【メーカー】日本ファルコム
【発売日】1994年2月18日
【価格】7800円（税別）

丸一日、経験稼ぎで終わったこともあった

意外と隠れた名作が多いPCエンジンの中で、個人的に印象深いゲームなのが、この『風の伝説ザナドゥ』（注1）だ。発売が九四年二月と四年半ほど前のRPG。その昔、パソコン版の『ザナドゥ』（注2）にハマっていた私は、某雑誌でこのゲームの紹介&攻略を担当することになり、大喜びしたものだ。しかし、いざプレイしてみると、その面影は一切なく、「タイトルに騙された～!!」と憤慨していたことも覚えている。

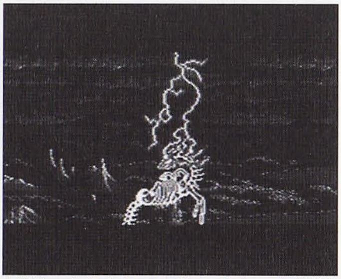
パソコン版に大ハマリしていただけに、内容が違うことに、偏見をもちつつプレイしていたのだが、そのうちに自分が間違っていたことに気づいた。ゲーム自体はオーソドックスなアクションRPGなのだが、パソコン版がダンジョンを進むだけの内容だったのに比べ、こちらは壮大な物語が追加されていた。さらにゲーム画面もトップビューとサイドビューがうまく使い分けられ、アクション性を向上、演出面の強化も施されていたのだった。

様々な変更点のなかで、唯一変更を受けなかった部分も存在する。それが「地獄の経験稼ぎ」と呼ばれるプレイだ。このゲームでは、マップ上に敵が存在し、戦闘はフィールドマップ上の小さいキャラで行う。当然、マップ上に登場する敵は出現数が決まっており、すべてを倒すと、画面を切り替えて、再度出現させる必要がある。また、武器や防具にも熟練度が存在し、武器を鍛えるには敵を攻撃し、防具を鍛えるには攻撃を受けなければならない。仕事の都合上、装備もしっかり鍛えなければならなかったため、これらの経験値稼ぎが重要だったのだ。

これに費やした時間は、本編クリアに必要な時間の数十倍（正確な時間は忘れたが、つらかったことは覚えている）!!おまけに、物語の後半になるほど、その傾向はひどくなるわ、内容もチェックしなきゃならないわで、毎月『ザナドゥ』漬け状態だった。今のRPGに比べたら地獄のような日々だった（ちなみに、自分なりに効率よくプレイして、ここまでかかったのは過去最高!!）。

最近のRPGはどれも物語重視、快適性重視でプレイしやすく、手軽に楽しめるようになったとは思う。しかし、私個人としては、こういった手間がかかって、さらにゲームとして遊べるRPGが、もう少しあってもいいと思うのだが……。

（佐和ひろき）



▲当時、イベントシーンでキャラクターの1枚絵が入るというのも少なかった（今では結構あるけど……）。わりと斬新なRPGだったのかもしれない。

注1／『風の伝説ザナドゥ』日本ファルコム発売のタイトル。翌年六月には『II』も制作された。同社のタイトルには、『イースV』や『ぽっぷるメイル』など、パソコン版で人気のあった移植作品が多く、コンシューマオリジナルは皆無。

注2／『ザナドゥ』パソコン版で人気を博し、プレイした人は、現在でも秀逸だったと語る傑作アクションRPG。目的はいたって単純で、最終階層にいるキングドラゴンを倒すため、自分のレベルを稼いだり、装備の熟練度を上げて冒険を進めるという内容。システムがオーソドックスなだけに、お金稼ぎや熟練度アップの裏技など、細かい技術が必要だった。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★

スーパーマリオRPG

水と油の任天堂とスクウェアの一瞬の歩み寄りと、プライドのぶつかり合いそして、その結果の一つの回答――

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】任天堂
【発売日】1996年3月9日
【価格】7500円（税別）

プライドと意地を賭けた世紀の一作だったが……

本作は、表題通りマリオのRPG化であり、それ以上にもそれ以下にもなっていない。だがこれは、『スーパーマリオ』シリーズでアクションゲームを追求してきた任天堂と、『ドラクエ』とともに『ファイナルファンタジー』シリーズでRPGを支えてきたスクウェアの、プライドとプライドのぶつかり合いの末の、一つの回答でもあった。

お馴染みの牧歌的な世界観でのシナリオ構成は、明快にクリアされていた。美しいグラフィック（注1）もそれを十分に後押ししており、ここに問題はない。

だが、その世界観を維持するためには、さらにマリオ特有のアクション性を提示しなければならなかった。フィールド上を自由自在に動き回る感覚がなければ、それはマリオではないということだ。

この難題を突きつけられた本作は、それに果敢に挑んだ。そしてそれには、マリオの基本動作であるBダッシュやジャンプなどの操作を、いかにRPGに組み込むか、にかかっていた。

ただ、アクション性を充実させすぎると、RPG特有の戦闘システムとの整合が難しくなる。結果、マリオ的なアクションは、フィールド上でのBダッシュとジャンプのみに抑えられた。そのジャンプもマリオ独特の飛翔感や、着地後の微妙な余韻は削ぎ落とされたものとなった。

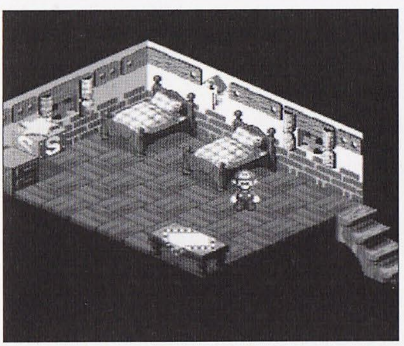
一方、RPG特有の戦闘システムにおいては、新たなアクション性を提示した。それが戦闘時の攻撃や防御の際にタイミングよくボタンを押すことでその効果をアップさせる「アクションコマンド」だ。これは、攻撃や防御の効果を増加させるシステムであり、良くも悪くも本作を確実にアクションRPGに昇華させた。

さて、両雄のプライドのぶつかり合いは、このような結果に落ちついた。

アクション性に富むマリオワールドのまま、RPGでなければならない。この相反した二つのベクトルの融合は、「任天堂マリオブランド」のプレッシャーもあり、簡単ではなかったはずだ。だが、本作はそこでギリギリの回答を提示したのだ。

任天堂とスクウェアの両雄のタッグはこれっきりで終わったが、このとき水と油は、確かに一瞬混ざり合ったのだ。

（松谷創一郎）



注1／美しいグラフィック
本作のグラフィックの雰囲気は、その後プレイステーションで発表されたメタRPG『Moon』によく似ている。その『Moon』を制作した現ラブデリックの西健一氏は本作にマップデータコーディネートに携わっている。

R・E・V・I・E・W
Retrospection
R 回顧度
★★

源平討魔伝

闇が闇を裁くとき、影が舞い下りて天命を果たす

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1988年10月21日
【価格】4900円（税別）

魔族でも要石でも切って切って切りまくれ

一一九二年、闇は来たれり。

闇の源を頼朝といふ。頼朝、あまたの魔族を率いて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇ノ浦に沈みたり。天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとりの豪の者を選ぶ。その名を景清といふ。

当時のナムコらしからぬ純和風のゲーム『源平討魔伝』。そのストーリーの重厚さとエンディングに見られる切なさ、鉄球を振り回し、鉄下駄を履いた弁慶や飛び跳ね回転攻撃を仕掛けてくる義経。そして大将頼朝（注1）など、独特のキャラクターの魅力と、ゲーム自体のおもしろさから受けた衝撃は、いまだに心をつかんで放さない。

『源平討魔伝』は当時にしては珍しく、ステージによってゲームのモード（フィールドビュー）が変化する、というシステムをとっていた。要石や敵を切りまくり鳥居をくぐればステージクリアするというものである。

また、ダメージ制のシステムを採用したゲームであったため、細かいミスを犯さないことが攻略のポイントだった。特に足場の狭いところの攻略としてジャンプボタンを連打して空中ホバリングすること、足場が降下中の時にはジャンプしないこと、この二点がミスを減らす基本技。ともかく連打しながらの微調整が重要だが、連打のし過ぎでボタンが沈んだままだったりと、ファミコン特有のキーレスポンスの悪さがさらなるスリルを生んだ。

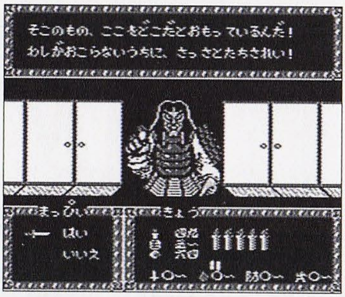
無事頼朝を倒し、エンディングにたどり着いた"ぷれいや"は、花びらと散る景清の姿に涙する。景清は討伐のためだけにかりそめの命を与えられ、そして天に返っていく。諸行無常を痛感する瞬間である。

そして、エンディングメッセージにも源平プロの切実な思いがかくされていた。

「神様は死んだ…悪魔は去った…（中略）故深谷氏に捧ぐ…」

この深谷氏という人は『源平』以前のナムコ黄金時代を支え、当時の開発スタッフの多大な信望を集めるすばらしい人であった。それがなんらかの理由で故人となってしまい、その追悼の思いをこのエンディングメッセージに託したという。そのへんのことを頭に入れてエンディングを見ていると、感ずるところが多いゲームである。

（No．03michi）



注1／大将頼朝

頼朝攻略には三種の神器は超重要。三つそろえないと頼朝を倒せない。それぞれ特殊効果がある。

八尺瓊の勾玉……毒きのこの毒を退ける。（後半は山のように毒きのこがでてくる）

八咫の鏡……稲妻にうたれてもダメージをうけなくなる。

草薙の剣……通常、剣のパワーは使えば使うほど（特に固いものを切ったとき）落ちていくのだが、これをとればもう安心。何を切ってもパワーダウンしない。

R・E・V・I・E・W

Universality 普遍度

★★★

ダンジョン・マスター

皮膚感覚のリアルさを追求した、ダンジョンRPGの古典的名作がコレ!! しかし、弱肉強食のリアリズムは生理的な嫌悪感をまねくことにもなった

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】ビクターエンタテインメント
【発売日】1991年12月20日
【価格】9800円（税別）

緑のウロコがついた肉 そんなもん食えるか!!

とんかつは旨い。しゃぶしゃぶを突つくのも楽しい。場末の飲み屋でヤキ鳥をつまむのも一興だ。でも、緑色したモンスターの肉なんか絶対に食べたくない!!

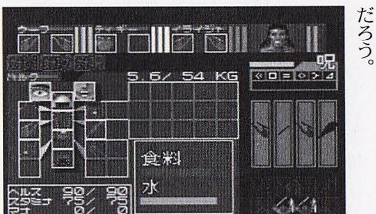
『ダンジョン・マスター』（通っぽくいうと『ダンマス』）は、パソコンでもヒットしたし、名作の部類に入るゲームなんだけど、とにかくエグい。床にバラけたモンスターの肉を食っちゃうんだから!! この肉、表面は緑色で、形はカツオの刺し身みたいだ。しかも、自キャラに肉を食べさせると、器用にもゲップなんかしてくれる。そんなゲームキャラに、キミは感情移入できるだろうか。

かように、えげつないゲームではあるけれど、ボクらは『ダンマス』がダンジョンRPGのパイオニアであることを知っている。そう『ダンマス』はすごいゲームだ。アイコンで構築されたインターフェイスは『ウィザードリィVI』の手本となったし、水と食料のゲージは、『不思議のダンジョン』シリーズのハラ減り度へ多大な影響を与えている。また、敵とエンカウント（注1）せず、リアルタイムに戦っていく戦闘システムは、プレステの『KING'S FIELD』なんかにも踏襲されている。『ダンマス』が示したRPGの可能性とその影響力は、ボクらが考えている以上なのかもしれない。

ところで、すべての洋物ゲームには「リアルさ」という共通したコンセプトがある。それは、グラフィックのリアルさであったり、演出のリアルさであったりする。ちなみに『ダンマス』では、システム面でのリアルさが追求されている。食べるにしても、寝るにしても、皮膚感覚のリアルさがシステムとして確立されているのだ。モンスターの肉を気持ち悪く感じる原因はここにあるわけで、制作者としては確信犯的にこのような要素を仕込んでいるわけだ。まったく、してやられたって感じ。現在RPGは、育成系、シミュレーション系、3Dアクション系とさまざまな形で進化しているけど、『ダンマス』はそれらとは異なる独自の進化をとげた作品といえる。

さて、グルメを題材にしたゲームに『美食戦隊薔薇野郎』（注2）というのがある。納豆アイスとか変な食べ物を作れるんだけど、『ダンマス』の肉といい勝負だ。もし、どちらかを選べと究極の選択を迫られたら、ボクは納豆アイスを選ぶだろう。

（菅井幸男）



▲アイコンがいっぱいのシステム画面。インターフェイスデザインの美しさが特徴的。ここで肉をドラッグして、キャラに食わせるというわけだ。

注1／エンカウント フィールドマップで敵と遭遇すること。一般にいわれるエンカウント率は、敵と遭遇する確率を表す。ゲームの制作者は、このパーセンテージでゲームバランスや総プレイ時間を調整する。シューティングゲームの「当たり判定」とともに、マニアの間で頻繁に使われる言葉の一つ。

注2／『美食戦隊薔薇野郎』 九五年にヴァージンインタラクティブから発売された、スーファミ用ソフト。横スクロールのアクションゲームで、一つのステージをクリアすると、食材を調合するディナータイムが楽しめる。食材の組み合わせは、バリエーションが豊富。

R·E·V·I·E·W
Retrospection 回顧度 ★★★★

月風魔伝

ジャパネスク・サムライな魂が吠える
アクションRPGの秀作

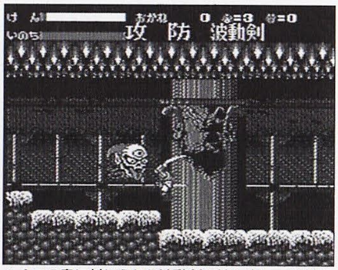
お宝度〈★★★★〉

【機種】FC
【メーカー】コナミ
【発売日】1987年7月7日
【価格】4900円（税別）

発売元はコ、ナ～ミです

滅亡した一門の怨みを晴らすべく、侍が各地を駆けめぐり、時の為政者を討ち倒すという横スクロールアクションゲーム。……失礼。これは八六年にアーケードで発表された『源平討魔伝』か。この『源平』というゲーム、主人公・影清クンが侍・妖怪どもを剣でなぎ倒す痛快ゲームとして、人気が高いものでした。世の少年（&少女）達は「こいつをご家庭用で遊びてぇ」と叫びながら、『ドラゴンバスター』をやっていたもんです。そんな少年の心の間隙を上手く突いたのが、あのコナミさん。家宝の波動剣を取り戻すべく妖怪どもをなぎ倒す『月風魔伝』の主人公の姿は、『源平』の影清そっくりじゃあないですか！　パスワードによる継続や、様々な便利アイテムなど、ゲームを円滑に進めるためのシステムを装備。家庭用としてほどよい難易度になっているのもポイントでした。……いま冷静になって考えると、このゲーム『悪魔城ドラキュラ』の東洋版なのね。まあともかく、本家ナムコがファミコンで『源平』を出したときは、もう『月風』を堪能しきった我輩は「いらん」と言い切りましたとさ。

（霧方るんた）



▲4つの島に封じられた波動剣を捜し出し、魔神龍骨鬼を倒せ！　悪神・独眼独頭とか凶骨牛骸など、凄まじいネーミングセンスが炸裂する

R·E·V·I·E·W
Cult 偏愛度 ★★

ラサール石井のチャイルズクエスト

ラサール石井プロデュースの
芸能界を舞台にしたコミカルRPG

お宝度〈★★〉

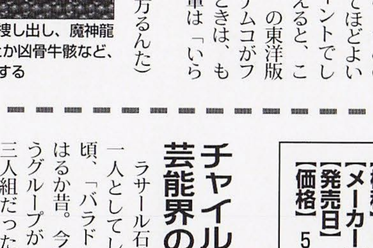
【機種】FC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1989年6月23日
【価格】5500円（税別）

チャイルズよ芸能界の輝く星となれ！

ラサール石井が、まだコント赤信号の一人としてしか認知されていなかった頃、「バラドル」なる言葉が誕生する、はるか昔。今はなき、チャイルズ★というグループがいた。歌って笑いも取れる三人組だったが、人気は……（自主規制）。そんな彼女たちを、せめてゲームの中ではスターにしたいと作られたのがこのソフトである。プレイヤーはマネージャーとなり、チャイルズを連れて全国へ巡業の旅に出るのだ。

移動の途中、彼女たちが尿意（!!）をもよおすなどの型破りなシステムが笑えた。ラサール石井も制作に参加しているため、芸能界の裏を覗き見ることができて楽しい。全体的なバランスも良く、謎解きあり、意外なオチありでゲームとしての完成度はそこそこだ。芸能人モノは、とかくダメゲーが多い中、チャイルズは知らなくてもRPGとしてはかなり遊べる異色作だ。

（吉岡聖乃）



◀「チャイルズ★」とは、りん（久留龍子）、ゆうこ（茂原裕子）、きりこ（磯野貴理子）で結成された、アイドルともお笑いともなりきれなかったグループ。

R·E·V·I·E·W
Universality 普遍度
★★★

メガドライブのRPG冬の時代に終わりを告げさせた珠玉の作品

シャイニング&ザ・ダクネス

お宝度〈★★★〉

【機種】MD
【メーカー】セガ
【発売日】1991年3月29日
【価格】8700円（税別）

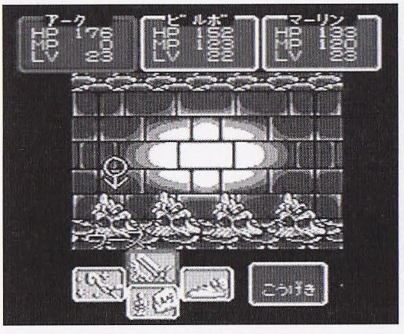
魅力あふるる敵キャラたちに乾杯！

3Dダンジョンが大の苦手だった。方向音痴だからと敬遠していた。だが、『シャイダク』発売から二週間後、エンディングを見つめている自分がいた。

ハマった要因は、敵キャラたちである。正確には、その出現方法にある。転がってきた単なるブロックや、何の変哲もない水たまりが、突然、目の前でモンスターに変化したときの衝撃。宝箱から現れた恐そうなヤツが、なんと足を引っかけてコケてしまったときの笑撃(!?)。こんなふうに登場されたら、ほかのヤツらも見たくなる。3Dダンジョンの苦手意識はどこへやら、足は自然と奥へ向かっていく……。

あの異常な期待感は、未だほかでは味わったことがない。

（吉岡聖乃）



◀ほかのRPGに比べて、敵キャラの種類はやや少なめ。それだけに一体一体への愛着が湧きやすい。キャラの原画は、玉木美孝氏である。

R·E·V·I·E·W
Retrospection 回顧度
★★★

RPGといえばファンタジーが主流だった時代に生まれた、数少ないSFテイストの快作

アウトライブ

お宝度〈★★〉

【機種】PC
【メーカー】サン電子
【発売日】1989年3月17日
【価格】5600円（税別）

アニメ的ロボットを想像してワクワク

いかにもロボットアニメ、という感じのメカが活躍するSF3DダンジョンRPGなのです。惑星ラフラを舞台に、人間型二足歩行兵器ファイティング・ウォーカーを駆り、謎の組織マースの陰謀を調査するのであります。軽快な音楽と滑らかに流れる3Dダンジョン。そしてテンポのよい戦闘シーン。そんな雰囲気に加えて、プラズマライフルとかフォノンメーザーなんて単語が飛び出せば、ロボットアニメ魂を持つ者なら、ワクワクせずにはいられないことでしょう。アニメ風のオリジナルロボットは、今でこそあちこちのゲームで見かけますが、当時としてはけっこう斬新でした。もっとも、3D視点なので、自分が乗っているメカは基本的にはコクピットしか見えないのです。その分、パッケージのイラストから自分なりにカッコいいイメージをふくらませつつプレイしたので、最強にカッコいいゲームをプレイしたような印象が残っています。考えるに、それほどまでにSF的雰囲気のRPGに飢えていたのかもしれません。RPGといえば、ファンタジーなのがほとんどオヤクソクの時代でありました。

（岩瀬忠）



▲シティでデュエリングをしたり情報を集め、ダンジョンを通って次のシティへ。ダンジョンの敵メカは、大昔に投入された無人兵器という設定。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度 ★★

レナス ~古代機械の記憶~

淡いパステルトーンで表現されたファンタジックRPG

お宝度〈★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】アスミック
【発売日】1992年11月13日
【価格】9600円（税別）

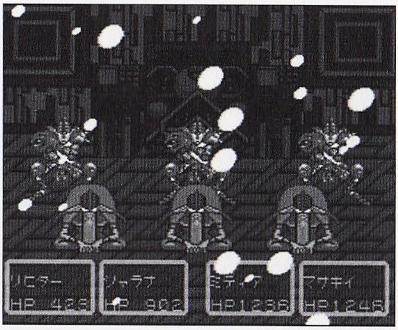
便利+理にかなった戦闘システムは◎

『レナス』の特徴は、何と言っても画期的な戦闘システムだろう。コマンドが十字キーに対応しているので、その方向に入力するだけで選択が可能。つまり片手で操作できるのだ。空いた方の手は、飲み物を持ったり、メモを取ったりできて、とても便利である。

また、呪文には習熟度が採用されている。使えば使うほど効果が向上するというシステムだ。理にかなっていると思うので、個人的には大変気に入っている。

ただ残念なのは、ちと覚えづらい呪文名。ダイボバドン、ガスズゼコンなど、ソフトな世界観に反して、かなりハードな名称が多い。もっとも、使っているうちに不思議と愛着が湧いてくるのだが……。

（吉岡聖乃）



◀登場する敵キャラにも注目してほしい。細部までていねいに描かれており、かなりのこだわり感が伝わってくる。特にドラゴン系は絶品だ。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度 ★★★★

天外魔鏡ZERO

新しいRPGの姿を想像させたSFC末期の意欲作

お宝度〈★〉

【機種】SFC
【メーカー】ハドソン
【発売日】1995年12月22日
【価格】9980円（税別）

未だ完成されぬ画期的なシステム

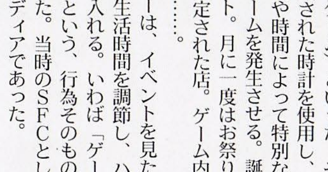
そのシステムの名を、PLG（パーソナルライヴゲーム）といった。それはROMに内蔵された時計を使用し、プレイをした日付や時間によって特別なイベントやサブゲームを発生させる。誕生日にはプレゼント。月に一度はお祭りが。開店時間が設定された店。ゲーム内でペットも買える……。

プレイヤーは、イベントを見たいがために現実の生活時間を調節し、ハードのスイッチを入れる。いわば「ゲームをプレイする」という、行為そのものゲーム化を目指した。当時のSFCとしては画期的なアイディアであった。

実際にプレイしてみると、発生するイベントが量、質ともにお粗末であったため、自分の生活パターンを崩してまでゲームをしようとは思えなかったのだが、マンネリ化したRPGにウンザリしつつあった私は、この時間を使って遊ばせるという試みに光明を見た。

その後いくつかのソフトに同様のシステムを見かけたのだが、このソフトが目指した新しい遊びのスタイルは、確立されていない。遠くない未来、このシステムで多くの人が楽しめる日が来ると、私は今も信じている。

（鍛冶鬼壱）



▲今なおPCエンジンの名作と呼び声高い、『天外魔境』がSFCに殴り込みというみとで、リリース当初は巷の話題になったのだが……。

R·E·V·I·E·W
Retrospection 回顧度
★★

惑星ウッドストック ファンキー・ホラー・バンド

MEGA-CD 用ソフト第一弾として発表されたオリジナルRPG。音楽をコンセプトに作られた世界観が特徴的な作品だ。

お宝度〈★★〉

【機種】MD-CD
【メーカー】セガ
【発売日】1991年12月20日
【価格】6800円（税別）

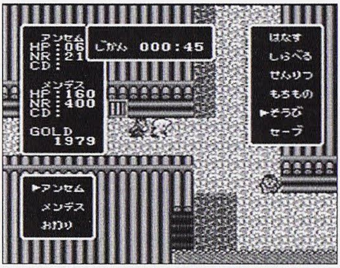
見た目じゃなくて、中身に注目!!

制作期間が短いというハンディもあったようだが、ちょっとお粗末な部分が目につく。まず、グラフィック。会話シーンは、アニメーションしたり、豪華声優陣の喋りがあったり、とかなりよくできているのだが、戦闘とフィールド画面がおとなしすぎるような気が……。特に戦闘は、敵のデザインが個性的なモノが多いだけに、ひと工夫あればといったカンジがする。

またストーリーに関しても、話が把握しづらい部分や、急に話が飛躍するシーンなどが目立つ。もう少し丁寧に作ってほしかった。イベントなんかも、もっと派手な演出があってもよかったんじゃないかな（特に後半）。

と、全体的にあまりイメージがよくないイメージが先行するが、"音楽"で統一した世界観やシステムはかなりイケている。中でも旋律で敵に攻撃する、というアイディアは面白く、楽器と旋律の組み合わせで、その効果が変わってくるなどかなり奥が深い。あと、音楽面に力を入れてゲーム制作しただけに、オープニング曲や挿入歌などのデキは抜群。どれもノリのいい曲なので、一度聴いてみる価値はあるぞッ!!

（井口淳也）



▲5～6時間程度でクリアできることを考え、マルチエンディングを採用するなど、何度も遊べるようなRPG を追求してほしかった。

R·E·V·I·E·W
Universality 普遍度
★★

ファンタシースターII ～還らざる時の終わりに～

マークIIIで発売されたセガの代表RPGの続編

お宝度〈★★〉

【機種】MD
【メーカー】セガ
【発売日】1989年3月21日
【価格】8000円（税別）

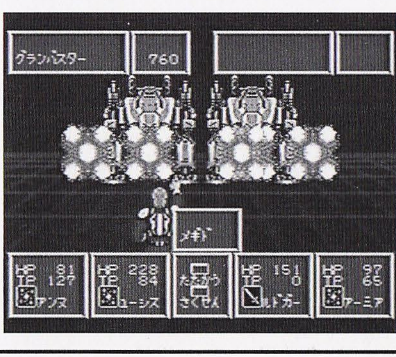
臨場感バリバリのフルアニメーション戦闘

無類の戦闘好きと（内輪で）名高い私が、そうなったきっかけが、このソフトである。今でこそフルアニメーションの戦闘は珍しくもないが、当時は画期的だった。衝撃的だった。

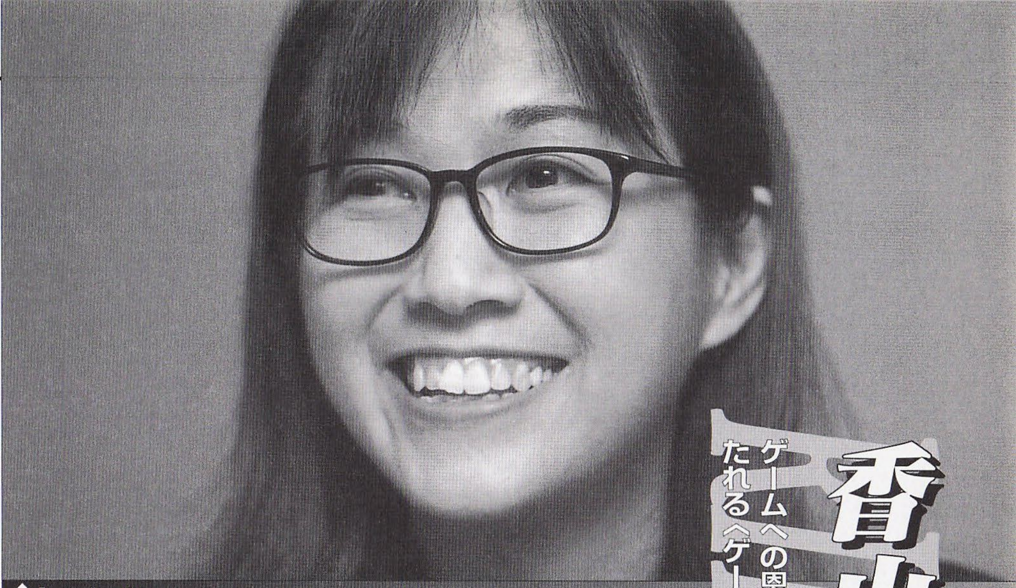
装備した武器によって攻撃方法が異なるということが、実際に目で確認できる喜び！　剣を持たせれば斬りかかり、ブーメランを持たせれば投げつける。メッセージを追うだけの戦闘より（それはそれで好きだが）、数百倍の臨場感が味わえるのだ。複雑だったダンジョンも、高めの遭遇率も気にならない。戦うことが何よりも楽しいのだ。

毎年、必ず数回はプレイするが、未だに飽きない。そんな私を知人たちは「変態」と呼ぶ。

（吉岡聖乃）



◀当時は画期的だった、フルアニメーションの戦闘シーン。敵も良く動き、BGMも戦闘意欲をかき立てる。全体的なバランスは若干、難アリ。



◆Interview-01

香山　リカ

ゲームへの恩返しをしたいと公言する精神科医・香山リカ。ゲーム業界の外から放たれる〈ゲーム〉への考えは、クリエイターの話す言葉とは違う切れ味に満ちていた

ゲームセンターへの強いこだわり 香山リカのゲーム原体験とは？

『テレビゲームと癒し』とは、香山リカが九六年に出版した本のタイトル。帯の言葉によれば、テレビゲーム療法試論とある。その内容は、自身のテレビゲーム体験と、精神科医として治療の現場で子供たちと触れる中で見えてきた"ゲームの持つ不思議な力"についての記述。そして、それらの経験に基づくにゲーム擁護論が展開される。

たとえば、『テレビゲームと癒し』の中のこんな文章の中に、香山のゲームに対する考えがあらわれている(注1)。

『私は、自分自身がテレビゲームによって癒され、救われたという強い実感を持っていました。〈中略〉『テレビゲーム』と聞くだけでヒステリックに『良くない遊び』と反応する今の状況は、"魔女狩り"の時代と大差ないのかもしれない……』

香山がこういった心情になっていったのは、八八年、東京都目黒区で起きた少年による両親と祖母殺害事件(注2)に関し、何人かの知識人がテレビゲーム『ドラゴンクエストII』との関連性を指摘したことに端を発している。呈のいい攻撃対象を見つけた"大人"たちはテレビゲームをやり玉にあげ、ゲーム批判論が多くのメディアを賑わした。そんな状況のなか、彼女はゲーム業界の外から唯一と言っていい、ゲーム擁護派として自らのゲーム体験を語っていた。

当時、やり玉にあがっていたファミコン世代の多くは、「ファミコン通信」に連載されていた香山リカの文章(注3)を読み、

●プロフィール
かやまりか

一九六〇年、北海道生まれ。東京医科大学卒。精神科医。カウンセラーとして人々の悩みに耳を傾ける一方、さまざまなメディアに登場し、あらゆる社会現象をしなやかな感性で分析。ゲームへの造詣も深く、九一年から四年半近く続いた「ファミコン通信」での連載はファミコン、スーファミ世代にとって馴染み深いものだった。著書に『テレビゲームと癒し』(岩波書店)『ゲーム気分で診てみれば』(アスキー)『サイコな愛に気をつけて』(青春出版社)『テクノスタルジア』(青土社)などがある。

構成・文/佐口賢作
写真/蘆田剛
1998年10月14日　青山にて

彼女が言う〝心とゲームのポジティブな関係〟への共感を感じていた。なぜなら、彼女自身が他の多くの知識人と違い、ゲームそのものをプレイし、発言していたから。

それから十年近い時間が流れた今も、理由付けが難しい十代の事件が起きたとき、ゲームは必ずスケープゴートのひとつにあげられる。

曰く、虚構と現実の見分けがつかなくなった○○は、己の欲求をコントロールできないまま、凶行に及んだ……。云々。

状況は今も昔もさほど変わっていない。それでも、香山リカはゲームへの愛情を隠そうとしない。それがなぜなのか。最も聞きたかった疑問への答えを書くことから、彼女のインタビュー記事を始めようと思う。

「単純にゲームが好きだったし、私はゲームからホントにたくさんのことを教えてもらったから。周りがゲームを批判するのを黙って聞いていられなかった。特に当時、ゲームを批判していた心理学者や、教育学者たちの言っていることが、あまりにムチャクチャだったから。それこそ最初に〝ゲームとはピコピコした非人間的な電子音が……〟とか書いてあって。ゲームが好きで、やり込んでいて、それでも確かな根拠があってダメだっていうのなら聞く耳も持つけど、どうも納得できない。それで、今こそ〝ゲームに恩返しするときだ!〟って気持ちで書き始めたんです」

いったいどんな〝ご恩〟があるのか。香山は、旧友の名を教えるようにゲームタイトルを口にし、それをプレイした当時の思い出を語ってくれた。

まずはゲームセンターとの出会いから。

「最初はゲームセンター。『スペースインベーダー』(注4)です。といっても、私自身がプレーしていたんではなく、五歳年下の弟が。彼が小学生のときに『スペースインベーダー』が出て、すっかり好きになっちゃって。ゲームセンターにしろ、喫茶店にしろ、小学生はひとりで行っちゃいけないというキマリみたいなのがあって、保護者としてついていっていたんですよ」

第一印象は決していいモノではなかった。

「一週間ぐらいは、それこそ〝ゲームなんてピコピコいうだけ〟なんて言う人と同じような気持ちで見てましたね。ホントにうるさいし、白黒だし、四角いのを動かして、なにがおもしろいんだろうって思ってた。

ところが、しばらく見ていたら、自分の砲台を動かしながらインベーダーと戦っている弟が、なんだか地球を守る戦士に見えてきちゃって(笑)。ガンバレ! 地球を救え! とか思い始めて、弟がやられると自分自身も〝あぁ〜〟なんて言ってしまったり……。その一方で、そんな気持ちになっている自分に、新鮮な驚きがあったりもして。なんかわからないけど、ものすごい感情移入してしまった」

インベーダーの一大ブームが起きたのは七八年。六〇年生まれの香山が、そのときすでに精神科医への道を考えていたかどうかは、さだかではない。だが、彼女は弟のプレイを見ながら起きた自分の感情について考え、もう一歩踏み込んだ感想を得ている。

「少し冷静になってみると、どうみても白黒だし、平面だし。インベーダーは非科学的なキャラクターで、グラフィックも大したことない。なのに、プレイしているときはカラーの映画を大画面で見せられているとき以上の思い入れが出てくる。これは絶対何かある! と。そう確信したのが、ゲームにハマっていくキッカケでした」

興味深いのは、ゲームとの最初の遭遇が親しい人のプレイという形で訪れていること。自分が遊ぶ道具としてではなく、ゲームってなんだろう? という疑問からスタート自らプレイするようになることで、香山のゲーム観は人とは違ったものになっていく。

「『ディグダグ』の頃には、自分でもやるようになったんですけど、周りには弟しかゲーム好きの人がいなくて、全然、情報がなかったんですよ。ところが、あるとき北海道の実家から東京の大学へ戻ろうとしたら、台風で飛行機が飛ばなくなって。青函連絡船に乗って青森に入ったんです。その青函連絡船の船内に『ディグダグ』があって。暇だったんで、そこで、子供たちがやっているを見ていたんです。そしたら、私とは全然違う方法でクリアしていて、「おっ、こうやるのか!」って(笑)。

そのとき初めて、ゲームをやるには情報が大事だと学んで、人から攻略法を盗んだんですよ」

その翌年、『ゼビウス』が登場。

「中沢新一さんや細野晴臣さんとかも熱狂(注5)していて、大学

注1/ゲームに対する考えがあらわれている
記事中に引用されている文章は、すべて香山リカの著作『テレビゲームと癒し』(岩波新書)から抜粋した。一部、改行の場所を変更した部分があるが、基本的には原文をそのまま使用。

注2/両親と祖母殺害事件
当時、中学二年生だった少年が、両親と祖母を刺殺した事件。調べが進むにつれ、その犯行が衝動的なものではなく、二ヶ月以上も前から計画されたいたことが判明。多くのジャーナリスト、知識人が少年の犯行にいたるまでの心の闇を理解しようと仮説を立て、その中には少年の犯行が『ドラゴンクエスト』のストーリーと類似しているとする説もあった。

注3/「ファミコン通信」に連載されていた香山リカの文章
九一年の九月十三日号からスタートし、四年半近く続いた。メインテーマは、「心とゲームのポジティブな関係」であった。

注4/『スペースインベーダー』
七八年、タイトーが世に送り出した『スペースインベーダー』は一大ブームを作りだし、ゲームセンターはインベーダー一色に。『ブロック崩し』のブロックを侵略してくる宇宙人に見立て、打ち落とすという元祖シューティングゲームだ。

※注5の脚注は次のページに

生がゲーセンに行くようになったり、一気に文化現象みたいになっちゃった。その頃、私も物を書く仕事というか、バイトをやりだしてたんで『ゼビウス』について書いたり……。その間もずっとゲーセンには通ってました」

東京と北海道。当時、香山は遠く離れたふたつのゲーセンで不思議な体験をしたという。

「『ドルアーガの塔』って、今考えるとすごく不条理なゲームですよね。不親切で。ところが、別にゲーセン仲間がいたわけでもないんだけど、やっていると『ドルアーガ』の攻略法が書かれたコピーが回ってきたりするんですよね。17面ではAボタンを21回押さないとクリアできないとか書かれた怪しいヤツが。

で、ビックリしたのは東京で出たての『ドルアーガ』を見て、ちょっとやってみて、すぐ北海道に帰省したんですよ。そしたら実家の近くの小樽のちっちゃいゲーセンでプレイしている小学生が、新宿でプレイしていた人より先に進んでた。『ドルアーガ』ってテクニックよりも、情報がなければ解けないゲームでしょう。あんまり不思議だったんで、そのコに「どこで聞いたの」と言ったら、「大学生のお兄さんが昨日きて教えてくれた」って。今みたいにインターネットがあるわけでもないし、情報の伝達経路がヘンなんですよね。基本的に、情報は中心から離れているほど遅く伝わるはずなのに」

実際、当時はまことしやかに、"ナムコの社員が変装して全国を回り、攻略法を教えている"といった怪情報が流れ、ゲームセンターはそういった、ある種の怪しさを含んだ場所だった。

「『ハイパーオリンピック』(注6)も好きでしたね。私はリアルライフの方で、運動ができなくて。体育の時間に悲しい思いをしていたんですよ。それがああいうのをやると、くだらないかもしれないけど、自分もオリンピックに出られる! とか(笑)。やりようによってはメダルをもらえたりとかして、それは絶対に実生活では体験できないことなんで、ものすごくうれしかったのを憶えてますね。もちろん、自分が体験した爽快感や達成感とは違うけども、まったく別の架空の手応えがありました。それは、今の格闘ゲームとかでも同じだと思う」

すでにファミコンは発売されていたが、香山が購入するのはまだ先のこと。ゲームはゲーセンで。当時の彼女はゲームセンターという場所に強い愛着を抱いていた。

「ゲーセンのゆるい雰囲気が好きだったんです。今はゲーセンも体感系のゲームとか、プリクラとかが中心になって、わりとイケてる感じ(笑)の大学生とか、カップルとか多いけど。かつてのゲーセンって24時間やっていたし、"この人、ココに住んでるの?"って感じの人がいたり、ご飯食べている人がいたり、勉強している人がいたり……。そういう感じがすごく好きで、家でゲームをやるなんて邪道だと思ってたんです。

あと、ゲームセンターはいつでもやっているというのが、ちょっと拠り所になっていたりとか。別に夜中の三時に行っていたわけじゃないですけど、それでも夜中に、今もゲーセンはやってるんだ、みんないるんだと思ったらよく寝られたりとか。家でやるファミコンはいくらいつでもできたって、自分で電源を入れるだけじゃないかと」

どこかに自分と同じ物が好きな人がいる安心感とでも言おうか。ともかく、この"拠り所"という言葉は、香山のゲーム観を知る上でとても重要なキーワードになっていく。

『ドラゴンクエスト』との出会い "ニッケル"の大冒険、始まる

八六年。大学を卒業した香山は、高校大学時代を過ごした東京を離れ、北海道大学で研修医としての生活を始める。

「大学のときはゲームに文化的に触れるみたいな視点で、ゲームに関する原稿を書いたり。まあ、ひと言で言えば、調子に乗ってた(笑)。でも、自分でもこのままじゃまずいと思って、サブカルチャーみたいなものから足を洗って北海道に行ったわけです」

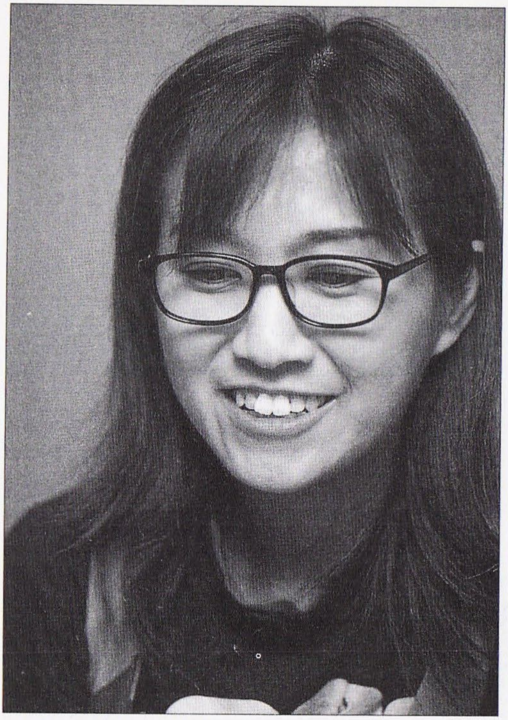
当時の心境を香山は、著書『テレビゲームと癒し』の〈精神科医になったころ〉という文章の中で、こう書いている。

『東京に残っていてはいつまでも学生気分が抜けず、おとなになることなんてできそうにない。

心のどこかでそう気づいていたからこそ、私はだれひとり知り合いのいない札幌の大学病院にやってきたのでしょう。「環境さ

注5／中沢新一さんや細野晴臣さんとかも熱狂
遠藤雅伸によって生み出された『ゼビウス』は、その独特な世界観で、テレビゲームの可能性を大いに広げ、当時、新人類と呼ばれていた人々をはじめ、さまざまな人物がその魅力をメディアで語っていた。

注6／『ハイパーオリンピック』
ひたすらにボタンを連射し、オリンピック競技に挑むスポーツゲーム。八四年のロサンゼルスオリンピックにあわせて、(株)コナミから発売された。昨年の長野オリンピックの際にも続編が登場。



え変えればなんとかなるはずだ」というのも実に幼稚な発想ですが、「なんとかしなければ」とあせっていたことはたしかなようです。しかし、そんな荒治療をしたからといって突然、おとなになれるわけはありません。〈中略〉

夕方、病院を出て自分の部屋やアルバイトで当直をする病院に向かうときになると、たまらないさびしさや心細さが襲ってくるのです。そんな私を見るに見かねてか、当時、大学浪人中だった私の弟が、「これだけはやっておいた方がいいよ」とあるものを見せてくれました。

それは『ドラゴンクエスト』という一本のゲームソフトでした」

その頃、予備校の寮に入っていた香山の弟は、テレビ禁止の規則を破り、部屋に備え付けの衣装棚の中にゲーム専用のテレビを置いていた。

「小さなテレビで、棚の扉を観音開きにして、ゲームをやっていたわけです。そこで、弟が『ドラゴンクエスト』をやっているのを見せてもらった。でも、私はゲーセン派だったんで「絶対買った方がいい」と言われながらも、どっか騙された気分でファミコンと『ドラクエ』を買ったんです」

半信半疑で始めた『ドラゴンクエスト』だったが、ロトの勇者を"ニッケル"(注7)と名付け、冒険に出た途端、ハマった。

『ドラクエ』(注8)をやっていた頃は、苦しい研修医生活でイヤだな〜と思っていたわけです。でも、今日、家に帰ったら、私は船に乗って世界の果てまで行くんだ! とか。昼間出会っている周りのあなたたちは知らないだろうが、今日の私は、最後のダンジョンに入って大ボスと戦うんだとか(笑)。で、また、終わりがあるっていうのがいいんですよね。ホントは終わらないで欲しいんだけど、エンディングを見て感動したり、ぼぉ〜と脱力したり」

『ドラクエ』との出会いでゲーセン派からファミコン派に鞍替えした香山は、場所を選ばず冒険の世界へと旅立っていた。

『ドラクエ』もおもしろかったけど、ファミコンっていう物自体の存在も衝撃的だった。ゲームを持っていける。携帯できて、テレビさえあればいつでもプレイできる。

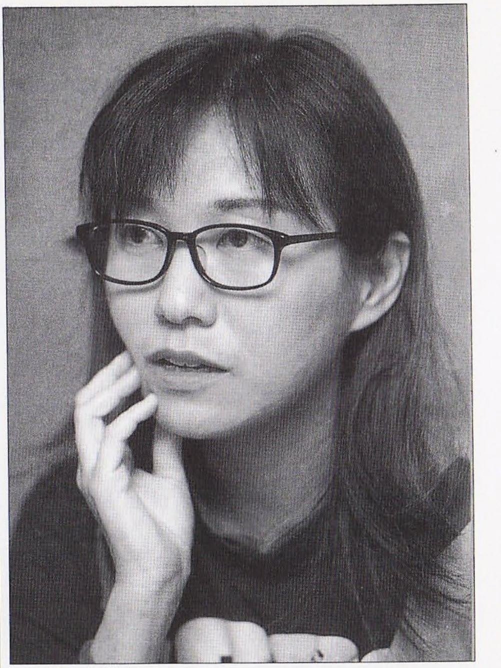
研修医の生活っていうのは当直を渡り歩くような生活なんですよ。昼は大学病院で研修医として働いているんですけど、給料がほとんどないんで、当直のバイトをこなしていく。一週間のうちにあちこちの病院を渡り歩くわけです。これがけっこう心細いことだったんですけど、そのときファミコンさえ持っていけば、どこでも同じ環境が作れるという。ただ、当時のファミコンはテレビの裏にネジで止めるタイプだったから、当直病院に着くなり、テレビをひっくり返して配線をチェックしたり、事務の人からドライバーを借りたりして(笑)」

当直へと出かける香山の鞄の中には、常にファミコンが入っていた。

「お供のソフトは、『ドラゴンクエスト』と

注7/『ニッケル』
金属のニッケル、クロムから命名し、ドラクエシリーズのすべてを『ニッケル』でプレーしているとのこと。ただし、その命名の由来は本人も「よくわからない」とのこと。

注8/『ドラクエ』
ここで言われている『ドラクエ』とは、『ドラゴンクエストII〜悪霊の神々〜』のこと。



『ドラゴンクエストⅡ』。たしか、『Ⅰ』と『Ⅱ』の発売間隔は短かった(注9)んで。その後は、『オホーツクに消ゆ』とか、ああいうアドベンチャーモノをやってましたね。初期のファミコンって頑丈にできていて、精密機器というよりはゾウが踏んでも壊れない筆箱(注10)のような感じで。無造作に鞄に放り込んでは、あちこちで勇者ニッケルを冒険させてました。この当直のときにプレイするっていうスタイルは、今でも続けてます(笑)。ゲームは当直に限りますね。

え？『ドラクエ』ですか？　もちろん、両方解きましたよ。両方とか言うと、昔に戻ったみたいですね(笑)」

今はゲームボーイ版の『ドラゴンクエストモンスターズ』にハマっているという香山に、彼女にとっての『ドラクエ』とは？という質問をぶつけると、こんな答えが。

「自分にとってはある種、リアルなふるさとよりももっと思い入れの強いふるさとですよ。たとえば、生まれ育った街の自分の部屋の窓から見える景色よりも、『ドラクエ』の世界の方がずっと見覚えのある景色だと思える。それに、『ドラクエ』をやったという人に対しては、同じ街出身という人よりも、ずっと親近感を持って接することができますね。『ドラクエⅡ』だったら、最後の洞窟をどうやって解いたかとか。『Ⅴ』だったら、結婚相手にはどっちを選んだかとか。そういう会話が糸口になって、患者さんという立場の子供さんたちと意気投合したり(注11)。急に世界が開けて話ができるようになったり。その急に共感できる感じっていうのが強烈で。たとえば、同じ漫画を読んでいたというときの話題の広がり方に対して、同じゲームをやっていたという体験が共有できるモノはもっと広い気がしたんです」

シリーズの中で最も思い入れが強いのは、『ドラゴンクエストⅡ』。医療の現場で患者としてやってくる子供たちとコミュニケートしていた香山にとって、『ドラクエ』をやったというゲーム体験がもたらす共有感は強烈だった。

ゲームだけが持っている"なにか" その正体を探し続けるリアルな旅

「弟が『ハイドライド』というゲームをやっているのをずっと見ていたんです。その中に、どこかのダンジョンに爆弾を仕掛けて、通路を作るというシーンがあった。ただ、爆弾を仕掛けても主人公がいったん、そのダンジョンから出ないと爆発しない。今思えば、技術的に爆発シーンが描けなかったからだと思うんですけど、確かに戻ってくると壁が壊れて、先に進めるようになっている。

それを見たときに、自分がいないときでもゲームの中の世界は進行しているんだなと。たとえば、『ドラクエⅣ』の中でも、トルネコが自分の街を作っていくというのがあって。だんだん街が成長していく。あれを見たときにも同じことを感じて。たしかに、イベントが起きて、戻ってくると街が大きくなっているというプログラム上の仕掛けなんだろうけど。自分の実時間とは別の

注9／発売間隔は短かった
『Ⅰ』は八六年の五月に発売され、『Ⅱ』は八七年の一月に発売された。その間、約半年。開発に数年を要するようになった現在に比べると、圧倒的な早さである。

注10／ゾウが踏んでも壊れない
一九六五年にサンスター文具から発売された「アーム筆入れ」のTVCMのキャッチコピー。ホントにゾウが踏んでいるCMが流れていたのを記憶している人は多いだろう。

注11／意気投合したり
この辺り、精神科医としての体験の多くは『テレビゲームと癒し』の中に書かれているので、参照してみては。

ところでゲームの中に時間が流れているという気持ちになっちゃって。自分の中では、さっき言ったゲームセンターがいつも開いている感じと同じようなモノかもしれないと思っているんですけど」

　これもまた、香山が感じ取ったゲームだけが持っている"なにか"のひとつだった。それは、『スペースインベーダー』と出会ったときに感じた"なにかある!"という感覚でもあり。ゲームセンターに対して抱いていた"拠り所"という安心感ともどこか似ていて、『ドラクエ』をプレイする過程で見出した"ファミコンさえ持っていけば、どこでも同じ環境が作れる"という確信とも通底している。

「今のハードが備えている能力や開発の方々の技術に比べれば、ゲーセンの『スペースインベーダー』にしても、ファミコンの頃の『ドラクエ』にしても、考えられないぐらい単純なものですよね。それでも、ゲームから感じる感動とか、興奮とかの質は変わらなかったと思います。というのは、単純だった頃はその分、自分の想像力で補填していたような気がするから。

　でも、それだけ感情移入できちゃうのはなぜなんだろう。電子的なものだからなのか。もちろん今までも、感情移入させる芸術作品っていうのはあったけど、ゲームって、それとは質の違うところにあると思うんですよ」

　ゲームと出会って以来、抱えている感覚へ近づこうとする。それが香山の言うゲームへの恩返しなのかもしれない。

「たとえば、『ドラクエ』だったら、勇気とか友情。「少年ジャンプ」みたいな世界とか(笑)。そういう自分の中にある意外な一面や感情が、ゲームの中だったら素直に出せると思うんです。

　案外、自分が負けず嫌いだったりとか、思わぬ攻撃性があったりとか。日常生活の中で、仕事柄抑圧していたり、それこそ女性だから出しちゃいけないとか。いろんな社会的な状況の中で抑えているモノを、バーチャルな世界で自在に発現できる。ゲームにはそういう力があると思うんです。

　だって、『スペースインベーダー』や『ゼビウス』をやるまでは、地球を守るなんて気持ちを持ったことはなかったし(笑)」

　たしかに、ゲームをプレイしているときに普段の自分にはない面を発見することは多い。スポーツゲームで対戦し、勝敗がかかった局面で自然とガッツポーズが出てしまったり、コンピュータ相手に負けた腹いせにコントローラーを投げつけたり。ゲームには人の心を動かす力が備わっている。しかし、それはあくまでもゲームをプレイしている間だけのこと。発見したはずの感情は、必ず心のどこかにいるはずだが、それはやはり普段の生活は顔を出さない。

「ゲームの中で愛と夢の大冒険に出かけたからと言って、日常は変わりませんよ。ゲームをしたから、これからは愛情と勇気を持った人間になろうなんて少しも思わずに、日常はだらだらしたまま流れていく。でも、そこがいいと思うんです。ゲームの中ではホントに自由に世界中を大冒険することができる。そういう世界を実生活とは別のところに持っているということだけで、日常のしょうもない摩擦とか、だらだらしているところが救われているような気がするんです。

　とはいっても、私自身はこれ以上ゲームの持っている力についてうまく理論化できないでいます。ただ、そういう感触を持っているいろいろな分野の研究者がいて、そういう人たちと会って、お話を聞いたりはしているんですけどね」

　結局のところ香山自身も、ゲームだけが備えている"なにか"について現在も考察中なのだ。いつか、その答えが出ることもあるかもしれない。そのとき見えたモノが、ゲームにとっても、僕らプレイヤーにとっても、前向きな力であって欲しいと思う。ちなみに、香山は前述の著書をこう締め括っている。

『研修医のあの頃、自分を失い弱気になっていた私に『ドラゴンクエスト』などのテレビゲームが与えてくれた勇気、感動、楽しさは、やっぱり忘れることができません。その原点を失わない限り、私は、自分の生活の中で、あるいは患者さんとのかかわりの中で、いつまでもテレビゲームについて考えていくことをやめないでしょう。

　そしてそのことは、精神科医として、あるいはひとりの現代人として生きる現在の私を支える、大きな誇りにもなっているのです』

　ひとりの人物にここまで言わしめるゲームというメディア。そして、インタビュー中、香山が見せたゲームを語るときの楽しそうな表情。そこにはやはり大きな力が隠されているように思えてならないのだ。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★★

バイキングの大迷惑

誰にも認知されていないゲームでも、面白いゲームは存在する このバイキングたちのおかげでゲームを好きな自分を認められるのだ

お宝度〈★★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】T&Eソフト
【発売日】1993年10月8日
【価格】8800円（税別）

俺とバイキングとクロスレビューの日々

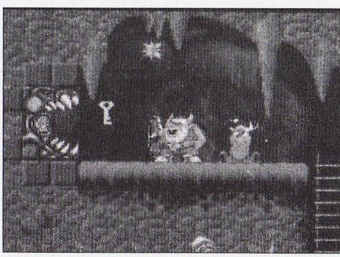
なんであんなに熱中したのかわからない。心の中をのぞき込んでみても、思い出せるのは軽快な音楽を演奏する三人のバイキングたちのみ。ズンタタ、ズンタ、ズンタ……。真っ暗な部屋の中で永遠に繰り返されるロックのリズムがエンドレステープのように響いている。真っ暗に感じているのは、それがゲームの背景なのか、たったひとりしかいない土曜日の夜の職場だったのか。何が俺の心を捉え、何に感動したのか、その後の年月が感情のディテールすべてを初期化してしまったようだ。たったひとつ、楽しげに演奏するバイキングを除いて……。

あのころ俺は、「ファミコン通信」（当時）というゲーム雑誌の編集部に籍を置き、毎日ゲームに囲まれた生活をしていた。ゲーム特集の担当者ともなれば、何日も泊まり込んで一本のゲームに取り組んだものだ。取り組むというより、単純に遊んで楽しむ、といったほうが適切かな。家に帰ったら帰ったで趣味のゲーム、「ファミ通」ではちっぽけにしか紹介されないようなゲームをひとりでコツコツと遊ぶような男だった。べつに文句を言う奴がいるわけでもないし、誰にも言わせたくはなかった。好きなゲームに関して。

そんな俺だったが、ある日、大事な任務を仰せつかってしまった。クロスレビュー（注1）の仕事だ。発売直前のゲームをプレイして、その印象なり、出来不出来なりを原稿とともに数値化する、というものだ。前任者は誰だったか忘れてしまったが、クロスレビューは偉い人が担当するコーナーという認識が自分の中にあり、かなりビビッたのを憶えている。俺にそんな大役が務まるのだろうか。当時はマジにそう思った。

これまでは自分が好きなゲームを誰に遠慮することなく遊べた。他人に「つまらないゲームだよ」と言われても痛くも痒くもなかった。「それだけ俺はゲームが好きなんだ」と誇らしくさえあった。そんな俺が、レビュアー!? 良くも悪くも自分の考え方を他人に押し付ける仕事じゃないか!? 本人にその気がなくても読者は影響を受けるかもしれない。作ったメーカーの人も、おもちゃ屋さんも、問屋さんも、みんなみーんな読むんだよ。

その日からゲームに取り組む姿勢（とくにレビューするゲームにおいて）が微妙に変わったような気がする。



▲燕のエリック、猛烈バリオグ、頑丈オラフという名の3人のバイキングたちが、それぞれの特技を生かして危機を脱出する。パズル要素のシステムの強いアクションゲームである。

注1／クロスレビュー
今でこそひとつのステイタスになった「ファミ通」のクロスレビューだが、当初はメーカーサイドからかなり突き上げがあったらしい。それでも頑張って続けてきたからこそ読者の支持を得、メーカー主導型のゲーム業界の中でも力を持ったのではないか。
（脚注：編集部）

ゲームを好きな気持ちを伝えるのは難しい

ゲームの善し悪しなんて誰にもわからない(と今では思う)。当時はいま考えるとそうじゃなかったように感じる。希望に燃え、野心に燃え、良いゲームは誰が遊んでもおもしろい。悪いゲームは誰が遊んでもつまらない。良いと思えるものは声高に推薦し、悪いと思えるものは言下に否定する。情報の発信者だけが持つ特権を与えられて、「俺がゲームを選別してやるんだ」的な傲慢さに満ちていた……とまで書くと俺があまりにも尊大な奴っぽいんでちょっと訂正。「(俺が)おもしろいと思うゲームは良いゲームなので、みなさんも遊んでみてはいかが!?」……まあ、とにかく押しつけがましいことには変わりはない。

そんなレビュアー一年生だった俺の突っ張った考え方を現在のものに変えてくれたのが、『バイキングの大迷惑』というゲームだった。

記憶が定かではないので詳しくは語れないが、たしか当時のクロスレビューは二チームが交代でレビューを載せていた。自分の書いたレビューが載ったら、次の号は他の担当者の番。次に順番が回ってくるのはその次の号。当然、ゲームは担当の号に掲載するものしか手にしないことになる。そうした背景もあって、『バイキングの大迷惑』とはクロスレビュー上で出会うことがなかったのだ。

ゲームも発売され、日も経ってしまったある日。編集部でひとりの男が黙々とプレイする姿を見て、なんの気なしにコントローラーを奪い取ったのが事の始まりで、そのゲームが『バイキングの大迷惑』だった。彼の説明によると「クロスレビュー的にも編集部的にもそんな超オススメ〜！　なゲームでもないんスけど、オレ、好きなんスよ」と言う。その言い方がレビュアーになる前の俺っぽくて、しかも俺が担当しているメーカーのゲームだった。普通、自分が担当するメーカーのゲームを知らないハズはないのだが、そのときは、なぜか本当に、まったく知らなかった。で、やってみた。

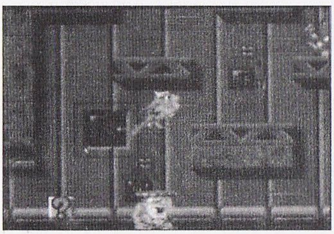
始めてすぐ真剣になった。魅力にとり憑かれてしまった。面クリ型のアクションパズルゲームで、各ステージに施された思考性の高いパズルを彼とふたりで無中になって解いた。あーでもない、こーでもない。ふたりだけの遊びは仕事を離れ、職場を離れ、心はゲームに集中していった。そうそう『F-ZERO』のタイムアタックしてたときもそんな感じだったなあ、なんて思いながら。そう言えば、その昔、まだ学生の頃、大学の友人とふたりで『ドラクエ』や『マリオ』をクリアし、『ゼルダ』を買いに走ったときもこんな感じだったっけ。

いつしか夜も更け、編集部からはポツポツと人がいなくなっていたが、そのことを認識するのはトイレに立つ瞬間くらいで、それも俺たちにとっては関係のないことだった。今、そこにある謎、ゲームを解き明かしていく喜び、宇宙の中には俺と彼とモニターに映る『バイキングの大迷惑』。それで十分だった。

その後の経緯は冒頭に述べた通り。エンディングに到達したとき、相棒が傍らにいたのかどうかさえ思い出せない。

古〜いゲームで何か印象に残っているモノはありますか？　と問われて、真っ先に頭に浮かんだのが『バイキングの大迷惑』だった。俺にとってのゲームは何なのか、クロスレビューにはどんな意味があるのか。俺とゲーム、ゲームと俺。レビュアーとしての俺はこのゲームに出会ったときが転機だった。「俺がゲームの善し悪しを選別する！」なんてとんでもない。思い上がりも甚だしい。現に誰にも認知されてないのに、こんなにも熱中してしまうゲームがあるじゃないか！　ゲームを好きな気持ち(嫌いな気持ち)と俺という人間、このふたつが明確にさえなっていればそれでいいんじゃないか。そう考え、以降かなり気楽にゲームと向き合えるようになった気がする。それはゲームの仕事を離れた今も同じだ。

(中治和哉)



▲洋ゲーらしからぬ繊細で緻密な仕掛けが一部のユーザーの琴線を揺さぶった。アクションとパズルの微妙な融合が、このゲームを佳作とした。日本のゲームで言うと、ゲームボーイの『ドンキーコング』に近いテイストだ。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★

熱血硬派くにおくん

時代に消費され、実体を失った『くにおくん』シリーズ その「不良」イメージの拡散が示すこと

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】テクノスジャパン
【発売日】1987年4月17日
【価格】5300円（税別）

まだ「不良」が存在していた時代

校内暴力が社会問題化していた七〇年代後半。TVドラマ『3年B組金八先生』（パート2）の盛り上がりは最高潮に達した。「腐ったミカン」と罵られ荒谷二中を放り出された加藤優は、金八の必死の思いにも関わらず以前いた学校に乗り込み、校長と体罰をした体育教師を監禁。放送室を占拠し彼らに謝罪を求め、話し合いの末勝ち取った。その後逮捕され、中島みゆきの『世情』をバックに護送車に連行されるシーンを覚えている人も多いだろう。あのとき、加藤にシンパシーを抱いた学生は確実にいた。そう、そのとき「不良」はまだ確実に存在したのだ。

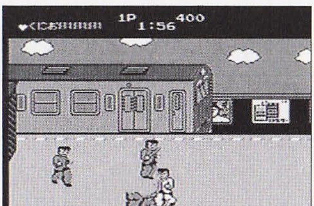
だが、それと同じ頃、「不良」はどんどん解体されてもいた。「なめ猫」によるパロディ化。「不良」の表面的スタイルだけを継承した「ツッパリ」ロックの横浜銀蝿。「不良」は八〇年代"軽チャー"の恰好の素材になってもいたのだ。

そんな八〇年代も後半にさし掛かった一九八七年二月。とある政令指定都市でのこと。中学入学を目前に控えた一人の小学生は、スーパーのようなデパートの屋上でアーケード版『熱血硬派くにおくん』に興じていた。頭はリーゼントで、学ランを身に纏ったくにおくんは、その日も「待て、この野郎！」と叫んでいた。

荒みきった駅のホームで、埋め立て地であろう海岸で、ブルーの街灯が淡く輝く繁華街で、そしてスナックで、くにおくんは乱闘を繰り返す。敵の集団は、少年マンガ誌の通信販売で売っているような警棒を持つ短ラン・ボンタンのリーゼント、バイクで突進してくる暴走族、チェーンを振り回すスケバンなどだ。だが、こいつらは番長的存在、つまりボスキャラではない。タイマンをはることができないチンピラどもだ。奴らはしょせん卑小な雑魚キャラどもにしか過ぎなかった。

くにおくんはその一人では何もできない下僕どもに敢然と立ち向かう。そこにあるのは、正々堂々とした一対一の勝負ではなく、何でもありのストリートファイトだ。いくらマウントポジションをとっても、背後に回り込まれてはそれは意味をなさない。距離や間を注意深く意識して、奴らを蹴散らさなければならない。この雑魚キャラの向こうに、対マンを張れる度胸を持つボスがいるのだから。

この世界は、ひどくリアルであった。なぜなら、二カ月後に中学生になる少年は、カツアゲを恐れ、紙幣を靴下の中に隠して、それに興じていたのだから。



▲操作性の悪さなのか、難易度は高い。雑魚キャラにやられているかと思うと、怒りがこみ上げる。「なめんなよ、この野郎」という気分に浸ることができるのだ。不良の気持ちが解ったような気がする。この一瞬だけ。

注1／『BE-BOP HIGH SCHOOL』
「週刊ヤングマガジン」（講談社）連載。作者のきうちかずひろは一時、映画監督業のため連載が中断していたが、最近再開した。きうち氏は映画監督としても異能ぶりを発揮している。

注2／「くにおくん」の拡散
最終的に『くにおくん』シリーズは全二十四作を数えることとなる。以下がその全作品。

❶『熱血硬派くにおくん』（八七年・FC）
❷『熱血高校ドッジボール部』（八八年・FC）
❸『ダウンタウン熱血物語』（八九年・FC）
❹『熱血高校ドッジボール部サッカー編』（九〇年・FC）
❺『ダウンタウン熱血行進曲それゆけ大運動会』（九〇年・FC）
❻『熱血硬派くにおくん番外乱闘編』（九〇年・FC）
❼『熱血高校サッカー部ワールドカップ編』（九一年・ゲームボーイ）

「不良」の解体と、その結果の終焉

ゲームメーカーの直営店が全国的に拡がった現在とは違い、デパートの屋上やバッティングセンターなどにあるゲームセンターは、PTAや教育委員会が最も忌み嫌う場所の一つだった。そこは非行少年のたまり場となり、日常的にカツアゲが横行していた。「三組の山下がカツアゲ食らったらしいぜ」などといった話は、小学生の間で都市伝説のような強い伝播をしたものだ。

だが、それでも私たちはゲームセンターに行きたかった。そして自分たちが恐れているはずの「不良世界」を表現していた『くにおくん』に興じたかった。

「不良は恐いけど、でも不良の世界を楽しみたい!」

「不良」に対する恐怖と興味が交錯したアンビバレンツな感情の中、小六の私はゲームセンターにいた。また、世の中も、そしてゲームを取り巻く環境も、その程度の時代だったのだ。

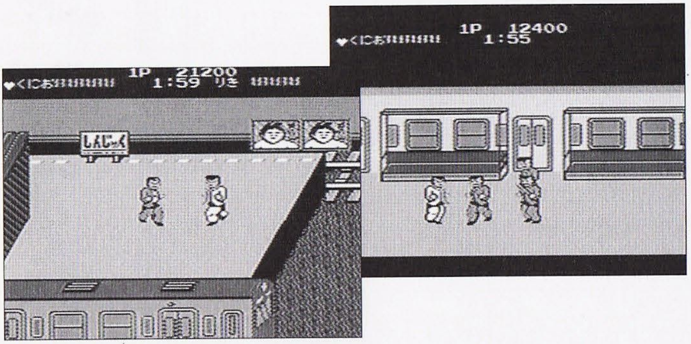
だが、そのような「不良」は、前述したとおり「なめ猫」以降、確実に記号として消化されることとなる。それの代表ともいえるべきものが、『週刊ヤングマガジン』で連載されて人気を博した『BE-BOP HIGH SCHOOL』(注1)だ。「熱血派」にはほど遠い「不良」ゴッコに興じてばかりの気合の入ってない高校生のダラダラした日常が延々描かれてるこの作品には、『理由なき反抗』でのジエームズ・ディーンや、『あしたのジョー』の矢吹丈、『男一匹ガキ大将』の戸川万吉、そして『金八』においての加藤優の姿はなかった。パロディの延長線上にある、ファッションとしての、八〇年代ジャパニーズ・ポップとしての「不良」像しかなかったのだ。そして『くにおくん』も、その時代に抗うことはなく、ただただそれに同調していく。

八七年に本作がファミコンで移植発表された翌年、『熱血高校ドッジボール部』でくにおくんはなぜかドッジボールに勤しんでいた。その瞬間、本来の「熱血硬派」ぶりはひどくスポイルされ、くにおくんはただの体育会系野郎と化した。その後、四作目の『熱血高校ドッジボール部サッカー編』では表題通りの恐ろしいまでもの飛躍を見せ、『ダウンタウン熱血行進曲それゆけ大運動会』『くにおくんの時代劇だよ全員集合!』『びっくり熱血新記録はるかなる金メダル』等々、「くにおくん」は、時代とゲーム界の成長にいち早く迎合するための都合の良い記号として、加速度的に消費され、実体を持たないまま拡散していく(注2)。

さらに、九三年にはバスケットボールをやり(『熱血!すとりーとバスケット』)、九四年には『ぷよぷよ』のような落ちゲーとなり(『くにおのおでん』)、最期はビーチバレーで締めくくられた(『熱血!ビーチバレーだよ♥くにおくん』)。その頃はもう「不良」は死語に等しく、世では新たに「チーマー」が幅を利かせていた。そして、この「不良」イメージの解体とともに、メーカーのテクノスジャパンも終焉を迎えた。九五年のことだった。

『くにおくん』シリーズは、時代を追うごとに拡散していく「不良」像をと、右肩上がりの急激な成長をするゲーム界に歩調を合わせ、そしてそれに翻弄され、「不良」の消滅とともに姿を消した。それは、黎明期から成長期にかけてのゲーム界と、バブルに踊り狂った八〇年代から九〇年代の日本をも象徴しているかのようでもあった

(松谷創一郎)



⑧『くにおくんの時代劇だよ全員集合!』(九一年・FC)
⑨『くにおくんのドッジボールだよ全員集合!』(九一年・ゲームボーイ)
⑩『熱血高校ドッジボール部』(九一年・ゲームボーイ)
⑪『いけいけ熱血ホッケー部すべってころんで大乱闘』(九二年・FC)
⑫『初代熱血硬派くにおくん』(九二年・SFC)
⑬『びっくり熱血新記録はるかなる金メダル』(九二年・FC)
⑭『ダウンタウン熱血行進曲』(九二年・ゲームボーイ)
⑮『熱血格闘伝説』(九二年・FC)
⑯『くにおくんの熱血サッカーリーグ』(九三年・FC)
⑰『びっくり熱血新記録どこでも金メダル』(九三年・ゲームボーイ)
⑱『くにおくんのドッジボールだよ全員集合!』(九三年・SFC)
⑲『ダウンタウン熱血ベーすぼーる物語』(九三年・SFC)
⑳『熱血!すとりーとバスケット』(九三年・FC)
㉑『くにおくんの時代劇だよ全員集合!』(九三年・FC)
㉒『くにおのおでん』(九四年・SFC)
㉓『新・熱血硬派くにおたちの挽歌』(九四年・SFC)
㉔『熱血!ビーチバレーだよ♥くにおくん』(九四年・ゲームボーイ)

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度

★★★★★

モータルコンバット

一般的な日本人ゲームプレイヤーにとってはダメな海外ゲームだが、一部のコアユーザーにとっては間違いなくお宝ゲームだ！

お宝度〈★〉

【機種】MD
【メーカー】アクレイムジャパン
【発売日】1994年5月27日
【価格】8800円（税別）

決めろ！ 究極神拳 それがすべてだ!!

この本の趣旨を覆すかのようで申し訳ないのだが、MIDWAY（注1）製作の『モータルコンバット』という作品を"お宝ゲーム"と呼んで良いものだろうか？ 対戦格闘アクションとしては下の下。わかりにくい操作系統に統一感のない必殺技コマンド、イージーモードにしても異様なまでに強いCPU……。ゲーム雑誌のレビュー的に評価すれば、「まったくオススメできないダメなゲーム。3点」ということになるだろう。

ではなぜ、そんなゲームをここで取り上げなくてはならないのか？ それは、これらの欠点をすべて補ってあり余るほどの魅力を持っているからに他ならない。そう、『モータルコンバット』を語るには絶対に外せない要素、フィニッシュ専用技の「究極神拳」のことだ（本場アメリカのゲーセンでは、これを決められないとギャラリーからブーイングが飛ぶと言われている）。『モータルコンバット』をプレイするのは、これを決めるためと言っても過言ではないだろう。

では、「究極神拳」の魅力とは何なのか？ 対戦格闘アクションにはつきものの必殺技という存在。「必ず」「殺す」「技」と書いて「必殺技」となるのだが、一般的な対戦格闘アクションにおいては、必殺技で倒したところで相手が死んだりはしない。だが、「究極神拳」は本当に殺してしまうのである。しかも、完全に勝負が決まり、動けない状態の相手に対して、「究極神拳」の名が示すとおり、神の力を得た究極の拳を使って。常識的（良心的？）に考えれば、勝敗は決したのだから、そんなことをする必要はない。でも、プレイヤーは絶対に狙う。その殺し方も、心臓をつかみ出す、全身を凍らせてから砕く、地獄の業火で焼き尽くすなど、何もそこまでやらなくてもという感じの残虐なものばかり。だが、そこが良いのである。必要以上に相手を叩きのめし、己の力を誇示するキャラクターたち。はっきり言って馬鹿としか言いようがないのだが、ここまでやられるともう、馬鹿馬鹿しさを通り越してすがすがしさまで感じられる。

結局のところ、このような「ちょっとイカレ気味」なノリが肌に合わなければこのゲームをおもしろいと感じることはできないだろう。だが、このゲームを愛してやまない熱狂的なファンがいることは、まぎれもない事実なのである。



▲「FINISH HIM」。試合は、この瞬間のためのお膳立てみたいなもの。ここで完璧に究極神拳を決めてこそ、真のモータリアンと言えるのだ！

注1／MIDWAY（ミッドウェイ）
『モータルコンバット』を作った偉大なるゲームメーカー。アメリカではかなり大手で、アタリなどもこの系列メーカーとなっている。現在、アメリカでは『モータルコンバット4』が最新作として稼動中。E3などのイベントでは、スコーピオンやキタナなどといった、『モータルコンバット』のコスプレをした方々が一緒に写真を撮ってプレゼントしてくれるというサービスも。

子供たちに悪影響を与えない残虐行為

『モータルコンバット』が日本のコンシューマ機に移植される際に、ある問題が持ち上がった。それは、「暴力的な表現に関する規制」というやつである。ここから先は、『モータルコンバット』というゲームにおける作品のもつ暴力性について、私個人の独断と偏見により考察していこうと思う。

攻撃を受けると派手に血が噴出し、勝者が敗者を残虐な手段で死に至らせる。このように書くと、非常に暴力的なゲームのように思える。だが、実際はそうではない。確かに、他の対戦格闘アクションに比べて圧倒的に流血量が多い。キャラクターも、当時としては目新しかった実写取りこみ技術を採用したことにより、リアルさがあった。それなのに、暴力をふるっているという感じはほとんどない。その理由は、世界観があまりにも現実離れしているからだろう。つまり、『モータルコンバット』の中で繰り広げられている残虐行為は、人間の感覚的に想像できる痛みの範囲を超えてしまっているということ。具体的に言うのなら、「体を縦にまっぷたつ」とか、「首をばっさりと」とか言われてもピンとこないが、「爪の間にツマヨウジを刺す」とか、「眼球にカミソリを入れる」などと言われると「なんか、スッゲー痛そう」と思ってしまうものなのだ。それゆえに、『モータルコンバット』における残虐行為は、プレイヤーにとって暴力と認識されないのである。

では、『モータルコンバット』における残虐行為は何のためにあるのかというと、ズバリ、笑いの要素なのではないだろうか。例えば、こんなワンシーンを思い浮かべてもらいたい。

——悪者は主人公を追いかけて、高層ビル同士の間に架けられたロープを渡っている。そこに主人公が登場し、ロープを切る。悪者はそのまま落下し地面に人形の穴ができる——

アメリカのコメディアニメによくあるパターンである。だが、これと同じことを現実に行ったとしたら……。とんでもない残虐なことをしていることになる。

『モータルコンバット』における残虐行為もこれと同じことが言えるのではなかろうか。異常なまで飛び散る血、現実では絶対にありえない死に様。中途半端にリアルさを加えるのではなく、オーバーに表現することによって、一種のシュールなお笑いに昇華させているのだ。だからこそ、「究極神拳」を決めて盛り上がるという現象が生まれる。製作側も、プレイヤーが『モータルコンバット』に何を期待しているのかをちゃんと理解しており、『II』ではフィニッシュ専用技のバリエーションが追加された。その追加バリエーションの中に、敗者を赤ん坊にしてしまう「ベイビリティ」や、敗者と友達になろうとする「フレンドシップ」といったコミカルなものがあるのも、お笑い要素を強めた結果と考えられる。

そういった意味では、推奨年齢（注2）を設けたのは正解かもしれない。「子供たちに悪影響を及ぼす」ということではなく、「シュールなおもしろさがわかるようになった年齢」ということで。

だが、こういったシュールなお笑いの感覚がわからない人から見ると、実写取りこみキャラクタのリアルさとあいまって、「暴力的なゲーム」と評されてしまうのであろう。その結果、妙な表現規制をかけられたスーパーファミコン版は、人間が緑の血を流す、気持ちの悪いチープな暴力ゲームに成り下がってしまった。

というわけで、オススメできるのは、このメガドライブ版と言うわけである。ROM版ではカットされた細部のモーションまでバッチリと再現され、デモムービーまで入った『完全版』の方をオススメする。ただし、前述したように、このゲームがお宝ゲームになるのか、ダメなゲームになるのかは個人の感覚に大きく左右される部分なので、買うときは注意してもらいたい。

（田中雅邦）



▲これが『完全版』にのみ収録されている、オープニングのデモムービー。一応、メガCDオリジナル。映像内容は意味不明だが、曲はなかなかいい感じ

注2／推奨年齢
ROM版がMA-13（推奨年齢十三歳以上）となっているのに対し、CD版の『完全版』ではMA-17（推奨年齢十七歳以上）となっている。この違いは、ROM版では業務用に比べ、流血量が若干押さえ気味になっているため。だが実は、隠しコマンドを入力することにより、業務用と同じにすることができるのであった。ちなみにそのコマンドは、「ゲーム起動後に流れるストーリーデモ中に、A、B、A、C、A、B、Bの順に入力」。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★

クインティ

ほのぼのとしたキャラクターは可愛いんだけど、その影には人間関係に歪みをもたらすほどの極悪さが隠されていたのだ……（笑）

お宝度〈★★★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1989年6月27日
【価格】4900円（税別）

やり込むほどにハマる二人プレイに白熱!!

この『クインティ』は発売が一九八九年。年号が昭和から平成に切り替わった年に発売されたソフト。当時の私は、家でゲームをあまりせず、もっぱらゲームセンターに通う受験生だったと記憶する（あまり自慢にゃならんな……）。そんな私が土日に遊んでいたのがこれだった。

ゲームはいたってシンプルで、ボタンを押してフィールド内に敷き詰められたプレートをめくって、点数となるスタープレートを見つける。当然、これを邪魔する敵キャラも登場するのだが、これを倒すのもプレートをめくって外壁に当てる。要は効率よくプレートをめくっていれば問題なくプレイできるのが、なぜか記憶に残っている。と、言うのも、二人プレイがなかなか熱いものだったからだ。

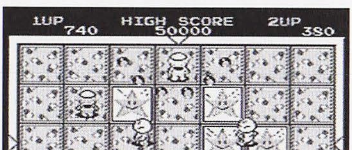
敵を倒す過程を具体的に説明すると、こうなる。まず、敵が乗っているプレートをめくる。すると、自分がめくった反対方向にプレート一枚分だけ、敵を飛ばすことができる。これを使って、敵を外壁にぶつけて倒すのだが、二人プレイだと、仲間の乗ったプレートをめくっても、同じ効果が得られるのだ（この場合、外壁に当たっても倒せはしないが）。これがどういう事かというと、プレートをタイミングよくめくることで、パートナーを敵にぶつけることができるのだ!!

この事実はプレイ中、偶然に発見したのだが、これを知った後はもう大変。今まで二人で協力しながらプレイしていたのが、敵なぞそっちのけで、仲間の足元をめくるのに夢中!! あっという間に修羅場と化したのだ……。

私も、これを一緒にプレイしていた友人も、当然ながら一人プレイはクリアしてたので、必然的に二人プレイの極悪モードにすぐハマり、それからしばらくはゲームセンターに通うことがなくなった。飽きっぽい私が、遊び倒した数少ないソフトであることは間違いないだろう。

最近になって知ったのだが、この『クインティ』は、あの田尻智氏（注1）が手がけた初期の作品。当時、そんなことも知らず、「このゲーム、絶対に性格が歪んだプレイヤー向けのゲームだよな」などと暴言を吐きつつプレイしていた自分に「見る目がなかったのかなぁ～」などと思う今日このごろである。だって、こんなに有名になる人が作ったなんて知らなかったし……。

（佐和ひろき）



▲淡い色調に可愛いキャラクターたち。この裏に、極悪な二人プレイが隠されていようとは（それもプレイヤー次第!?）。

注1／田尻智
一九六五年生まれ。ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴十四年という、その筋では有名な人物。代表作には『ヨッシーのたまご』や『ポケットモンスター』など、大ヒットしたタイトルがいくつもある。

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度

★★

ダウボーイ

単身敵地に潜入。武器やアイテムを奪い、敵兵を殲滅せよ。志は高かった。しかし、時代が早すぎた……

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ケムコ
【発売日】1985年12月27日
【価格】5300円（税別）

何人のプレイヤーが、悔し涙を流したのか

シューティングゲームが大ブレイクしていたあの頃、クラスでも一、二位の腕前を持っていた友人Kは駅前のおもちゃ屋が主催したゲーム大会（注1）に参加。見事、上位に食い込み、賞を取った。

そして、彼は店側が賞品として用意していた何本かのファミコンソフトの中から、青い箱に入った一本のソフトを選んだ。理由は単純。

「箱の絵がかっこよくて、おもしろそうだったから」

それから数日間、自慢していいはずの賞品として獲得したゲームついて、友人はなにも語らなかった。不思議に思い、

「どうなのよ、アレ?」と聞くと、しばし考え、こんな答えが返ってきた。

単身、戦場に赴き、敵兵を倒し、武器を奪い、さらに敵地奥深くへと潜入するゲームだ（注2）、と。

「おもしろそうじゃん」と僕。

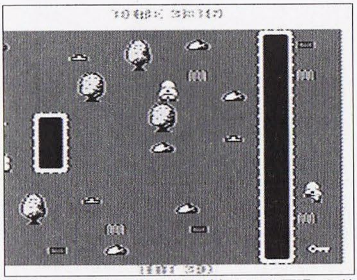
「う〜ん……、やってみたら」と自信なさげに友人K。

その頃、『ランボー』『コマンドー』といった映画に影響されていた僕は、さっそく友人から、そのソフト『ダウボーイ』を借りることにした。家に持ち帰り、新鮮な設定に期待を膨らませて電源を入れた。ブラウン管に浮かび上がる貧弱なドット絵。それでも、そこにスタローンやシュワルツネッガーを重ね合わせ、プレイを進めた。

ダイナマイトと導火線を奪い（落ちているのを拾うだけだが……）、壁を爆破。塹壕から飛び出しては、敵兵を殲滅する。驚異的な難易度の高さにへこたれながら、それでもプレイを続けた。小学生の僕らにとってファミコンソフトは高価すぎ、クソゲーなる概念はまだ存在しなかったのだ。まあ、『ダウボーイ』は賞品だから、タダだったけど……。

だが、そんな忍耐力を打ち払うほど、主人公は弱い。『スペランカー』や『カラテカ』を彷彿とさせる脆弱な彼は、川に落ちては死に、敵の弾を一発浴びては死ぬ。志は高さと反比例する表現力の限界とゲームバランスの悪さ。『ダウボーイ』はどう贔屓目に見ても名作とは言えない。だがそこには、黎明期のファミコンが持っていた新しい遊び道具の気配が脈々と息づいていたのだ。たとえ試みが失敗だったとしても……。

（佐口賢作）



▲ゲームモードBでは、誰が発射するのか不明のミサイルが連続飛来。すぐさま爆死する主人公。この過酷な状況の中、誰がプレイを続けられる？

注1／おもちゃ屋が主催したゲーム大会
ハドソン主催の全国ゲームキャラバンが熱かったあの頃。全国の地方都市で商店街主催やおもちゃ屋主催のゲーム大会が開かれていた。ちなみに、友人は秒間十三～十五連射を繰り出す強者だった。

注2／戦場に赴き……へと潜入するゲームだ
これだけ聞くと、まるで『メタルギアソリッド』だが、もちろん当時交わされた日本語はもっと幼い。「なんか、ひとりで戦場に攻めてって戦うんだよ。でも、シューティングじゃないんだよな〜」とか、そんな説明だった。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★

セプテントリオン

沈没船を舞台にした脱出劇を堪能できる一風変わったアクションゲーム。その難易度といったら泣いてあやまるほどの高さだったのだ……

お宝度〈★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】ヒューマン
【発売日】1993年5月28日
【価格】8500円（税別）

パニック映画の雰囲気が体験できる傑作!?

『バイオハザード』に代表される天災（人災?）からの脱出劇の先駆的ゲームと思われる『セプテントリオン』。発売は今を去ること五年前。『聖剣伝説2』や『ドラゴンクエストV』が大人気だった当時にしては、かなり悲壮感漂う秀逸な作品だった……。といっても、多分覚えてる人は少ないだろう。発売当初でも、それぐらい（メーカーさんには悪いが）マイナーな作品だったと思う。

舞台は沈没間近の豪華客船。主人公は客船に乗りあわせた乗客である。当時は「どこぞで見たシチュエーションだな」と映画『ポセイドンアドベンチャー』（注1）を思い描きつつプレイしていた。

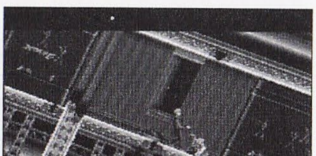
このゲーム、すべての面において、かなりシビアな難易度設定がされており、とくにハッピーエンドへの道のりは非常に険しかったと、私は記憶する。スタート時点で選ぶキャラ（全部で四人）ごとにつらい条件が設けられている。このために、当時はハッピーエンドを確認できない人が続出した。具体的に言うと、一緒に乗せた乗客の中に、重要キャラというものが存在し、そのキャラと一緒に脱出しなければならないのだ。「主人公だけでも難しいってのに、仲間も一緒だなんて……」と思ったのは私だけじゃないはず。どう考えても、この条件がゲームの難易度を引き上げた張本人である。この他にプレイ中の評価点が存在。これが低くてもダメなのだ。

個人的には評価したいソフトなのだが、納得できない部分もある。それはゲームのストーリー内容。細部こそ違うものの、大筋は『ポセイドンアドベンチャー』そのまま。ゲーム的に楽しかった（というよりつらかった）から良かったが、これが普通のアクションだったら、記憶にも残らなかっただろう。

ちなみに、私が最初にプレイしたのは牧師。後で知ったのだが、彼は四人のなかで一番きついキャラ（注2）らしい。初プレイでこれを選んだのは不幸の極みだが、その分、思い入れも強い。なにせ船内にいた子供を見殺しにして脱出したのだから……。人間性をゲームに問われたのは、これが最初で最後じゃないのかな。

RPGに食傷気味だった私に、ゲームのシビアさを思い出させてくれたこのタイトル。おかげで、パニック系ゲーム（注3）が好きになったのは言うまでもない。

（佐和ひろき）



▲このゲームでは客船からの脱出だけではなく、そこに取り残された乗客との人間ドラマも大きな見どころの1つ!!

注1／『ポセイドンアドベンチャー』
一九七二年、ジーン・ハックマン主演の映画。沈没間際の豪華客船から逃げ延びようとする人々が織り成す人間ドラマである。

注2／四人のなかで〜
ハッピーエンドの条件である重要キャラは、他の三人の場合には一人。なぜか牧師だけ三人（それも子供）。子供は体力も少なく、すぐに疲れてしまい動かなくなる。よって、プレイヤーのお荷物になること間違いナシ。

注3／パニック系ゲーム
この他、ヒューマンが発売したタイトルをいくつか紹介。
『ザ・ファイヤーメン』
火災が起こった高層ビルに出動する消防士を操作し、取り残された民間人を救出、ビル火災を鎮火させる事が目的のゲーム。
『クロックタワー』シリーズ
洋館バロウズ邸からの脱出劇を楽しむゲーム。パニック系というよりもサスペンス系に近い内容。巨大なハサミをもって主人公の少女を追いかけるシザーマンが印象的。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★

超絶倫人ベラボーマン

「ベラボー、ベラボぉ～」と、ヒーローらしからぬ腰抜けな鬨の声をあげ、商店街を駆け抜ける。僕らの超絶倫人ベラボーマン。手足も伸びれば、頭も伸びる。爆田博士を倒すため、繰り出せ必殺ベラボーパンチ！

お宝度〈★★〉

【機種】PC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1990年7月13日
【価格】6800円（税別）

ベラボーマン無くしてPCエンジンは有らず!?

誰にだって夏休みの思い出が詰まったゲームがある。寝食も宿題も忘れてひとり没頭したゲーム。有り余る時間を共有していた仲間と騒ぎながら興じたゲーム。ライター佐口にとって『超絶倫人ベラボーマン』（注1）とは、まさにそんな一本なのである！

まずは最初にハッキリ言っておこう、俺はベラボーマン（注2）が好きだ。しかし、クリアはしていない。なぜなら、俺はアクションゲームが下手だ。だがしかし、ベラボーマンだけは譲れねぇ。

そう、あれは俺がまだまだ純朴だった心を家庭問題で悩ませていた夏のある日。

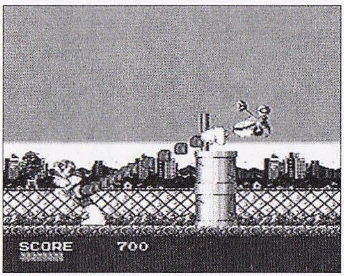
俺と友人K、T、Sの四人は夏休みにかこつけて、知り合いの別荘へと繰り出した。荷物の中に忍び込ませたのは、小さい筐体がグレートに運びやすかったPCエンジンと何枚かのHuカード。そして、旅行前日に入手したスペシャルアイテム『超絶倫人ベラボーマン』だ。

昼はレンタルサイクルでバリバリ走り回り、夜はお待ちかねのゲーム大会。きっとそれぞれなんか抱えてたであろう思春期的な悩みも宿題も吹っ飛ばし、ひたすらに楽しい数日間。いったい何度「ベラボー参上！」（注3）の声が響いたことか。深夜に「ベラボ～」、早朝「ベラボ～」。誰ひとりとして、ステージクリアに燃えてたヤツはいなかった。ひたすらベラボーマンが発する"メロウ"な魅力に引きづり込まれ、「ベラボ～」の声が聞きたいためだけにプレーし続けたのだ。その気の抜けたかけ声と、ボヨ～ンと伸びていくベラボーマンの手足。そして、間の抜けた敵キャラたち。まさに、ベラボーな世界観が、俺たちの十代的な出所不明のイライラ感を霧散させてくれた。

そう、最大の魅力はその世界観にあるのだ。アクション性、キャラ設定、操作感。アクションゲームに置いて突出させるべき三要素を、同じベクトルで突出させたことによって生まれた世界観。この、バランスの取れた肩の力の抜け具合こそが、ベラボーマンの魅力であり、俺の夏の思い出を背負いうるゲームである秘密なのだ。

夏の暑さと、その日々を思い出せるゲームソフトを全力で肯定せよ。

（佐口賢作）



▲福引き券を集めると、福引きマシーンが現れ、それなりに役立つアイテムを置いて（一説には、殴って奪い取っているとも言われる）いった。

注1／『超絶倫人ベラボーマン』
あの『源平闘魔伝』と同じチームが作ったアクションゲームとして、アーケード版が先に登場。

注2／ベラボーマン
主人公ベラボーマンことサラリーマン・ナカムラは、マッドサイエンティスト爆田博士の地球侵略を阻止するためにアルファ星から来たアルファ星人によって改造されたヒーローである。パンチ、キック、ヘッドの三種の技で爆田博士のロボット軍団を倒していくのだ。

注3／「ベラボー参上！」
ベラボーマンの特長のひとつが、ともかくメロウ感漂う効果音。ダメージを受ければ「イテー！」と叫び、敵のロボットを攻撃すると「カ～ン」という空き缶を蹴ったような音が響く。

R・E・V・I・E・W

Universality 普遍度

★★★★

ハロー！パックマン

世界の人気者パックマンのラブリーな仕種を楽しめる ちょいと電子ペット感覚のアクションゲーム（だと思う）

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1994年8月26日
【価格】8300円（税別）

アメリカ帰りの中年パックマン 哀愁漂う男の背中を見よ

九〇年代に入ってから、『鉄拳』が登場するまで、いまいち精彩が欠けていた王者ナムコ。そんなナムコからこっそり出ていた名作が『ハロー！パックマン』だ。主人公は誰もが知ってる世界的キャラクター「パックマン」（注1）。最初は無機質な円と三角の組み合わせだった彼が、擬人化（注2）され、奥さんまでもらったのは皆さんもご存じのはず。このゲームでは、甘い新婚時代が過ぎ去り、家庭の重さに耐える彼の活躍を描いている。かつての勇者も、子供のミルクを手に入れるために東奔西走、ご近所付き合いのために綺麗な花を取りに行ったりと、アットホームに堕落。迷路を駆け抜け、妖精を助けた過去は何処へやら（涙）。

ゲームシステムの方は実に単純。プレイヤーは基本的にはパックマンのやることをホケ～っと見るだけ。見る方向を指示したり、パチンコを撃って物を落としたり、パワーエサをあげたりとかはできます。反射神経などは（ほとんど）必要なし。あとはパックマン……もう面倒くさい、パク夫が勝手にやってくれる。駅の看板に注意を向けさせれば列車に乗るし、楽器をパチンコで叩けば演奏してみせる。近年の作では『がんばれ森川君2号』（注3）に近いと思ってくださいな。

しかし、ここが肝心。いつも楽器演奏してくれるとは限らない。パク夫には感情があり、怒ったり泣いたりする。機嫌が悪いとき、落ちこんでいるときは楽器の前を素通りしてしまうのだ！　これがまた子持ちのオヤジとは思えないことで一喜一憂する。牛に小突かれたり、腐った木の実を食べると泣きそうなほど落ちこむし、パチンコでパク夫自身をパシパシ撃っていると、烈火の如く怒りはじめる。

彼をなだめるのは非常に簡単。新鮮なリンゴを拾い食いさせたり、牧場の無料牛乳を飲ませたりすればいい。幼稚園児よりも簡単に機嫌が治るぞ。ゲームを解くことよりも、パク夫の間抜けなアクションを見てるほうが、数百倍楽しいのだ。噴水に手を突っこみ水遊びを始めたり、猫にホットドックを盗られてトホホな顔になったり……。そう「地形」と「感情」に隠されたリアクションを探す「寄り道」が楽しいゲームなのだ。ナムコさん、今度『ハロー！ワルキューレ』とか作ってくれませんかねえ？（『ハロー！平八』でも可）。

（霧方るんた）



▲画面のいろんなところにパチンコ弾を当てることで、いろいろなイベントが始まる。怪しいところには片っ端から撃ちこんでみよう

注1／『パックマン』
迷路の中のドットをモンスターを避けながら全て食べるというアクションゲーム。パワーエサを食べることで、立場が逆転。モンスターを倒すことができる。このシステムは『ハロー！パックマン』の中でも生かされている。

注2／擬人化
手足が生えたパックマンがフェアリーの国へ妖精を送り届けるというアーケード・アクションゲーム。PS版『ナムコミュージアムVOL4』『パックランド』を始め、多くのご家庭機に移植されていた。

注3／『がんばれ森川君2号』
九七年に発売された人工知能育成ゲーム。人工知能を搭載したロボットP・I・Tを成長させるのが目的。普通のゲームだと思って、真剣にブラウン管に向かっていると、途中で気絶してしまう。（寝てしまうという意味）。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★

夢工場ドキドキパニック

宮本茂がこだわったインタラクションの一つの可能性は、「重力」に対する超越的アプローチとして一瞬表れた

お宝度〈★★★★★〉

【機種】FCD
【メーカー】フジテレビ
【発売日】1987年7月10日

「ボタンを押して何が起こるか」

本作は、タイトルとキャラクターこそ違うが、実質的には『スーパーマリオ』の続編である（注1）。

横スクロールの『スーパーマリオ』は、浮遊感溢れる「ジャンプ」や「Bダッシュ」、「敵を踏む」など、ゲーム黎明期において多くの普遍的方法論を提示した。それは「ボタンを押して何が起こるか」という宮本茂がこだわった基本的なインタラクションの結果であり、プレイヤーは確実に拡張された身体感覚を知った。

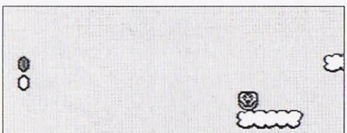
本作もその例外ではなく、「ジャンプ」や「Bダッシュ」の操作性はそのまま踏襲されている。だが、これまでは「敵を踏む」「ノコノコを飛ばす」「ジャンプして壊す」など、体全体でエネルギーを外に放出するような原始的な動作が主だったのに対し、本作は「引っこ抜く（＝敵を持ち上げる＆掘る）」動作を中心に、「敵に乗る」「投げる」など、自らのエネルギーを細かい動作に使う（注2）。

また、縦スクロールの多い設定も原始的な操作だけを要求しなかった。そこには、思考する人間だからこそ憧れる「重力への抵抗」が表現されている。その代表例が、一定時間しゃがみ込んでいると高くジャンプできる機能だ。これは、Bダッシュのように徒歩の延長線上のものではなく、不自然なまでにエネルギーを充填した上のものである（キャラクターが点滅するのもその表れだろう）。また、空飛ぶじゅうたんに乗ったり、ときにはロケットに乗って上に進んだりするのも、これまでのプリミティブな日常とは一線を画している。ここには、重力に抗う超越性溢れる日常＝文明があるのだ（注3）。

それはまるで、バベルの塔で天を目指し、ピラミッドで宇宙を意識していた、先史の人類のようでもある。

そして、本作で確認された超越性溢れる動作は、翌年発表された『スーパーマリオ3』では、プリミティブな日常を壊さないように修正されて採用された。それが「ノコノコを掴む」ことであり、「（タヌキマリオに）変身して飛ぶ」ことなどである。そこには本作ほどの超越性はなく、物理的因果関係を持つ動作が収められた。「掴んだノコノコ」は「投げる」ことなく「手放し」、「助走」した上での「飛翔」だったのだ。前述した宮本茂のこだわりが、一瞬実験的な方向で姿を表したのが、本作なのかもしれない。

（松谷創一郎）



▲アラブをイメージしたオリエンタリルな設定は、マリオとは違った雰囲気をプレイヤーに与えた。キャラクターもターバンをしていた。

注1／『スーパーマリオ』の続編
本作は八七年にフジテレビが主催した同名のイベントに伴い作られたが、アメリカではプレイヤーが操れるキャラクターをマリオ、ルイージ、ピーチ姫に置き替え『スーパーマリオ2』として発売された（これは、日本で発売された『スーパーマリオ2』とは異なる）。日本では『スーパーマリオコレクション』（SFC）に『スーパーマリオUSA』として収録されている。

注2／自らのエネルギーを細かい動作に使う
「ダダダッ、ピョーン、ポコッ（走る→ジャンプ→踏む）」ではなく、「ムギュッ、ピョコピョコ、ボーン（引っこ抜く→走る→投げる）」なのだ。

注3／重力に抗う超越性溢れる日常＝文明
四つのキャラクターによって動きが異なるのも本作の特徴だが、中には、ジャンプした後ボタンを押したままだと空中浮遊するキャラもいる。

Universality 普遍度

★★★

ピットファイター

アタリ（日本ではコナミ）から業務用で発表された、同名ゲームの移植作品。筋肉ムッキムキの戦士を操り、真の強者を目指す異色格闘アクションだ

お宝度〈★★★★★〉

【機種】MD
【メーカー】テンゲン
【発売日】1992年3月27日
【価格】7800円（税別）

海外テイスト満載!! 洋ゲーファンは即買いだ!!

　まず、彫りの深い人達が殴り合っているパッケージ（実写）からして、アメリカンな雰囲気がムンムン。ライトなゲームユーザーなら引いてしまうだろうが、海外ゲーム野郎な私は、もう「ビビッ！」ときてしまいました。当然、ゲームの方からも、怪しい薬を飲んで一時的にパワーアップ（設定が裏の世界と言うだけに、この薬がシャレになっていない）や、フォークリフトに乗って勝利の雄叫びなどなど、強烈な海外の香りが……。また、外国人の歪んだイメージが生み出した日本人キャラ"KATO"を筆頭に、アクの強いキャラたちも抜群。さらに、野次馬が乱入してくるといった、海外ゲームの真骨頂（?）と言える、無駄なところでの芸がこまかさもあり、洋ゲーフリークならハマッてしまうはず。

　とは言うものの、海外ゲームは雰囲気が良くても、作りが"大味"で肝心なゲーム部分は×というものが多い。しかし、ここはさすがテンゲン!! バランスや操作性の調整にかなり力を入っており、非常に遊びやすく仕上がっている。海外ゲーム独特の理不尽なやられ方がまったくないとは言い切れないが、かなり少ない。それに、アーケード版のウリのテカテカ筋肉のデカキャラを無理に再現せず、小さくしたのも正解なのでは？ 迫力はなくなってしまったが、遊びやすさは確実にアップしている。個人的には、このキャラのサイズでも筋肉のテカテカ感などがうまく表現されていると思うし、動きも想像以上になめらかで気持ちイイ!!

　しかし、ここまで褒めてばかりいたけれど、不満点もいくつかある。まず、一つめがガード。一応、格闘アクションだけにガードがあるのだが、A＋Cボタン同時押しはキツイ。いざという時に（ボタンが離れているから）なかなか押せない。せめて押すべきボタンが隣接しているか、ボタン配置を変更できるようにしてほしかった。そして、二つめが技の出し方。技数はかなりたくさんあるらしいのだが、コマンドがわからないので全然出せない。アーケード版の解説の代わりにコマンド表があれば……。あと、不満と言うより希望だが、オリジナルキャラとか追加して欲しかったかな……。

　最後に、ラスボスは弱いです。それとエンディングもかなりしょぼいので、そこら辺を期待してプレイしないように!!

（井口淳也）



▲とんちんかんな和訳でも注目を集めた『ピットファイター』。特に「残酷行為手当」（注1）は、メガドライバーたちの間で語り種となったものだ。

注1／残酷行為手当
ステージクリア時に獲得できるボーナスの名称。海外版では「BRUTALITY BONUS（残酷ボーナス）」と表示される。ボーナスじゃなくて、手当とするあたりがまさに名訳!! 当時、説明書にある"タフすぎてソンはない"とともに話題となった。

R・E・V・I・E・W
Universality 普遍度 ★★★★

夢幻戦士ヴァリス

パソコン五機種・スーパーファミコン・PCエンジン・メガドライブと、これだけ多機種に展開されたソフトも珍しい

お宝度〈★★〉
【機種】PC-CD
【メーカー】日本テレネット
【発売日】1992年3月19日
【価格】6980円（税別）

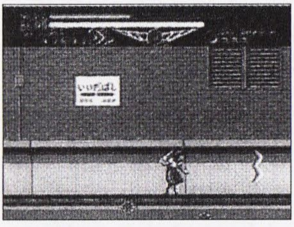
キャラゲーの金字塔 最初はよかったんだけど……

パソコンで人気のあった同名の移植作。セーラー服を着た少女が悪と闘う物語は現在でも少なくないが、このヒロインである麻生優子はその元祖とも呼ぶべき存在であった。（『アテナ』は元々ビキニ姿）

本作はロムロムのRAMを強化したSuperCD-ロムロム対応として発売されたが、その機能もステージ間に設けられたムービーシーンのみでの使用であり、良くも悪くもキャラ主導ゲーとされる。だが高い難易度ながらも絶妙なバランスで挑戦欲を刺激するスクロールアクションに美しいグラフィックと、キャラクターには興味の無い者にも十分楽しめる作品であったのだ。

PCエンジンでは最初に『II』、後から『I』も発売されたが、このシリーズはその後もパソコンからの移植ではなくオリジナル作品として『IV』まで続くこととなる。

『III』より優子以外にも操作可能なキャラクターも増えたが、ゲーマーですら解けないといわれた難易度が祟り、最終作が発売された頃には、ほとんど話題にもならない状態であった。その後、同ゲームシステムはシナリオ・バランスを含め、より練り込まれた『エグザイル』へと受け継がれ完成する。（植野将）



▲発売は逆だが、続編となる『ヴァリスII』ではビジュアルシーンが充実し、アニメーションがふんだんに使われるようになる。そう言えば、「麻生優子」という同姓同名のアイドルがテーマ曲を歌っていたなあ。

R・E・V・I・E・W
Cult 偏愛度 ★★★★★

らんま1/2 ～町内激闘篇～

高橋留美子の描く原作のイメージを完全に再現したファン専用（?）の作品

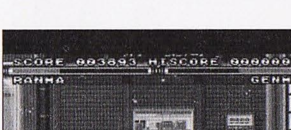
お宝度〈★★★〉
【機種】SFC
【メーカー】メサイヤ
【発売日】1992年3月27日
【価格】8800円（税別）

る～みっくわーるどにようこそ!!

僕は高橋留美子作品の大ファンである。ヒット作『うる星やつら』から始まって『めぞん一刻』『1ポンドの福音』『らんま1／2』『犬夜叉』『人魚シリーズ』など、すべての作品に目を通している。さらに元来ゲーム好きの僕は、彼女の原作を元にしたゲームも数多くプレイしてきた。その中でも一番好きなタイトルが、今回紹介する『らんま1／2町内激闘篇』だ。

最大のポイントは、スーパーファミコン版『ストリートファイターII』よりも先に発売されている点。格闘ゲームブームに便乗して作られたのではないところがうれしい。その上コマンドが非常に簡単というのも親切な部分だ。僕のように、コマンド入力が苦手な人間にとってはうれしい配慮だ。さらに、原作のテーマである「格闘とギャグ」を活かした作りになっている点も見逃せない。各キャラクターが繰り出す技も、個性が反映されていて良い。

ただ、原作の最大の特徴である「変身」が再現されていなかったのが、かえすがえすも残念でならない。らんまの父、早乙女玄馬がパンダに変身できれば、百点満点をあげたいタイトルだ。（井田浩樹）



▲格闘家親子が主人公になっているという原作のシチュエーションは、まさに格闘ゲームになることを前提に作られたのでは、と思わせる作品だ。

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度 ★★

ファイナルファイト2

ああ、もしこのゲームがもう一年早く出ていたら……
時代とユーザーの嗜好の変化を敏感に察知できなかった一作

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】カプコン
【発売日】1993年5月22日
【価格】9000円（税別）

帰ってきた筋肉市長 今度は世界を舞台に大暴れ

筋肉市長が帰ってきた！ という触れこみだったのが、この『ファイナルファイト2』。九〇年にSFCに移植。九二年に割愛されていた武神流の忍者・ガイが入った『ファイナルファイト・ガイ』が発売。人気が高かったために、「こりゃいけまっせ！」と意気ごんで発売されたのだが……結果は惨敗。見る見る間に値引きされ、あっという間に「にっきゅぱ」。その姿はメガドライブ・ソフトのよう……。

ゲーム自体に悪いところは無いんです。武神流の小娘・真紀とケツアゴ人切り包丁持ちのカルロスが新登場。ハガーと共に、新生マッドギアと戦うという内容。ザコは投げでまとめあげ、軸をずらして近寄り連打で攻撃。ジャンプ＋攻撃ボタンで緊急回避攻撃ができる……。なんもかんも「普通」。そう、普通というのがいけなかったのでしょう。『ファイナル～ガイ』と『ファイナル～2』の間には、『ストII』というキラーソフトがSFCに移植されてるんですもの。（ちなみに九二年六月）。対戦格闘という新たな世界に踏み出した人々には「いまさら～」と思っちゃったわけなんです。

（霧方るんた）



▲時代の趨勢にあわせて女性キャラ・マキちゃんが登場。ちなみにマンガ『さくらがんばる』の１巻にゲストキャラとして登場している

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度 ★★★

奇々怪界 －月夜草子－

昔の雰囲気を残しているのは、主人公・小夜ちゃんと一部のキャラだけ？

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】ナツメ
【発売日】1994年6月17日
【価格】9500円（税別）

巫女さん姿の主人公がミヨ～に印象的!!

一九八六年、タイトーからアーケード用ゲームとして発売された『奇々怪界』。その移殖モノとして最後のゲームとなったのが、この『奇々怪界 月夜草子』だ。その昔は、可愛いキャラのクセに、なかなか歯ごたえのある正統派アクションって感じだったのだが、「ここまで変わるのか……」と思いたくなるほど、難易度も落ち、非常にやり応えの薄いゲームに変わってしまった……。とはいっても、難易度としては普通程度。あくまで（記憶のなかの）アーケードと比較しての話。記憶の中では、もっと苦労していたはずなんだけどなぁ……。

しかし!! 特筆すべき点も大いにある。それは登場キャラの可愛さ!! 過去の作品を思い返しても、主人公が巫女さんというゲームは少なく、さらに純血な和製妖怪ものとなると、私の記憶では、ナムコの『妖怪道中記』かこの『奇々怪界』くらい。どちらも、日本妖怪の一種独特の雰囲気をデフォルメして、可愛いキャラに変化させた名作。おまけに、新キャラも多数登場して、にぎやかな雰囲気に拍車がかかっている。アクションとしては勧められないが、キャラクター性ならばお勧めできるゲームではある。

（佐和ひろき）



▲とにかくお払い棒を振っているだけで進めることができる。ゲームとしては簡単なほうだが、そのキャラクター性は、現在と比較しても遜色なし!!

R·E·V·I·E·W
Cult 偏愛度
★★★★★

バイナリィランド

当時は性教育ゲームと言われていたのを聞いたことがある

お宝度〈★★〉

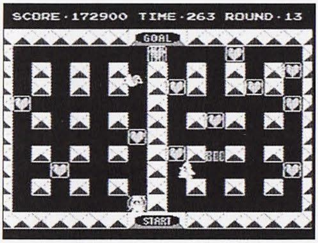
【機種】FC
【メーカー】ハドソン
【発売日】1985年12月19日
【価格】4900円（税別）

アメリカ的なオープンな家庭がそこにはあった！

このゲームは方向コントローラーでそれぞれ左右逆の動きをする二頭のペンギンを、別々の場所からスタートさせ、迷路の中をうまく同時に操っていき、ゴールに二頭同時に入らせるというゲームなのだが、これが単純そうで意外と難しい。とにかく画面の左右両方に気を取られるから、段々脳味噌が左右に分裂しそうな感覚に襲われること間違いなし。迷路に集中しすぎると今度は道に貼られている蜘蛛の巣にかかってしまうし……。

しかし、この『バイナリィランド』で印象に残っているのは、そのゲーム性より、なんと言っても、このペンギン夫婦の超ラヴラヴっぷりだ。まずクリアする度にキス！　それだけならまだしも、迷路の中で平然とまぐわう！（笑）。これはオスペンギンとメスペンギンを激しく何度も交差させてやると、いきなり無敵の子ペンギンが産まれて次々と敵をなぎ倒していくという技なのだが。光栄のジンギスカンとかのシミュレーションはともかく、アクションパズルゲームで、プレイヤーの意志で子供をガンガン産ませるゲームはないだろう。ちなみにクリアの時のキスは、子供の前でも堂々とやっている。アメリカ的なオープンな家庭を感じさせるゲームだ（笑）。

（Ｈａｓｓｙ）



▲両親は本当に弱っちいのに、産まれてくる子供はとにかく強い。所狭しと迷路をかけめぐり敵を倒していく、放っておいてもへっちゃら。さすが、アメリカ的家庭である（？）

R·E·V·I·E·W
Originality 独創度
★★★

海腹川背

独創的なラバーリング・アクションと可愛らしいキャラクターの融合で生まれた味のあるゲーム

お宝度〈★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】TNN
【発売日】1994年12月23日
【価格】9800円（税別）

すべてオッケーな海腹川背さんの魅力

『海腹川背』とは、板前用語にしてゲームのタイトルで、しかも女の子の名前なのです。海腹川背さん（フルネームに「さん」付けで呼ぶのが正しい）は、ルアーが先についた、ゴムのように伸び縮みするロープを駆使して、フィールド内を進んでゆきます。ルアーを壁に引っかけ、ロープの伸び縮みの反動を利用して、振り子のように振り上がったり、遠くの場所へジャンプするのです。ラバーリング・アクションと呼ばれるこのシステムは、かなり高度なアクションが可能です。しかし、この独創的な方式も、海腹川背さんの存在があってこそ、魅力的なものに成り得たといえましょう。例えば、これがもし鉤爪を投げる忍者だった場合。アクションとしては同質でも、殺伐とした雰囲気が漂っていたかもしれません。他にも、なぜルアーを使用するのか、なぜ敵キャラのサカナたちは陸を跳ね回っているのか、など、いろいろと疑問もわいてきます。でも、実際に海腹川背さんを動かしてみれば、その愛らしさに「すべてオッケー！」という気分になってくるのです。ビバ、海腹川背さん、フォーエバー。

（岩瀬忠）



▲特殊なロープでサカナたちを捕まえたり、壁を登ったり裂け目を飛び越したりする。アクションに慣れるまでは、難易度は高く感じられる。

R·E·V·I·E·W
Cult 偏愛度 ★★★

マイケル本人のチェックのもと
同名映画をゲーム化！

マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

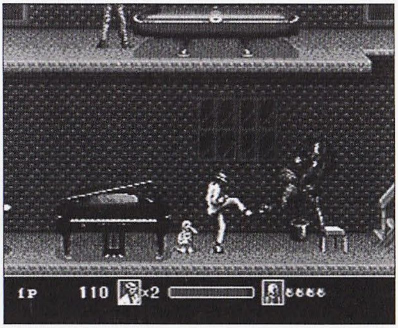
お宝度〈★★〉

【機種】MD
【メーカー】セガ
【発売日】1990年8月25日
【価格】6000円（税別）

愛の使者というより お笑いの使者だぜ

我らがマイケル、いやマイコ～の正体は、宇宙から来た愛の使者。世界征服をたくらむ悪の組織が、大勢の子供を誘拐したから、さあ大変。出番だ、マイコ～。子供を助け出せ。フ～ッ！

捕われた子供は、ドアや車の中などにいるぞ。片っぱしから調べろ、でも、いちいちポーズを取るのはやめろ。攻撃時に、指先や足から星を出すな。のんきにムーンウォークで進んでいる場合か？『BAD』の曲で、その場の敵と全員一緒に踊るのはアリか？ 流星を取るとロボットに変身するのは、ウケを狙いすぎだろう。ヒ～ッ！



◀多彩なアクションパターンと、ほど良いゲームバランスは、万人にオススメ。バブルスくんも出てますよ。ただし、最終面は反則すぎ（笑）。

キレてるぜ、マイコ～。スゲェよ、マイコ～。続編がないのが、残念でならないぜ。ウ～ッ！

（吉岡聖乃）

R·E·V·I·E·W
Universality 普遍度 ★★★★

『ドルアーガ』シリーズの三作目。
アクションとパズルの要素が満載！

カイの冒険

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1988年7月22日
【価格】3900円（税別）

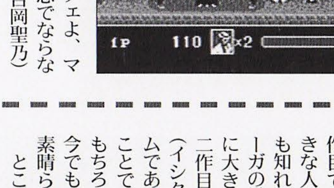
飛んで交わして 最上階を目指す!!

『カイの冒険』は、人気シリーズの三作目である。このように書くと、映画好きな人ならあまり良い印象を持たないかも知れない。確かに、一作目の『ドルアーガの塔』は、その後の日本のゲーム界に大きな一石を投じたソフトであった。二作目の『リターン・オブ・イシター』（イシターの復活）は、アーケードゲームでありながらパスワード形式をとったことで、多くの人からの支持を集めた。もちろん、両方のソフトともゲーム性は今でも全く見劣りすることがないくらい素晴らしいものである。

ところが、『カイの冒険』については賛否両論がいろいろ巻き起こった。独創的なシステムに賛成する人もいれば、ただ敵の攻撃から逃げながら最上階を目指すという内容に、不満を漏らす人も少なくはなかったのである。

もちろん、私はこのゲームについては肯定的な考えの持ち主である。武器や魔法を使って敵を倒すだけが良いゲームとは思わないからだ。ジャンルではアクションにこそなっているが、実際はパズル的要素が多い。悩んでゲームが進められる分、長い期間遊べるのが今の時代には新鮮に写ることだろう。

（十文字明）



▲敵の攻撃を交わしながら、ただひたすら最上階を目指し続ける。エンディングの悲しさも手伝ってか、当時は賛否両論が巻き起こったものだった。

R・E・V・I・E・W
Retrospection 回顧度 ★★★

縦横スクロールの面クリア型アクションゲーム

バイオミラクル ぼくってウパ

お宝度〈★★★〉

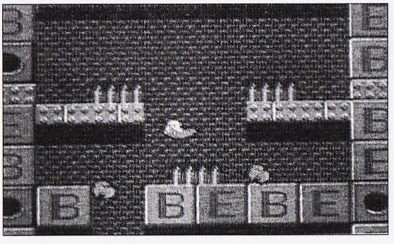
【機種】FC、FCD
【メーカー】コナミ
【発売日】1988年4月22日（FCD）、1993年2月26日（FC）
【価格】3900円（税別）（FC）

我らがヒーローはハイハイする赤ん坊

ヒゲ男がキノコ王国を救うタイプのアクションゲームが流行った中、私をとりこにしたのが、このウパである。ハイハイする赤ん坊が主役とは驚いたが、その姿を見た瞬間、メロメロにされた。移動時のカワイイ笑顔、高い場所から落ちたときに手足をバタバタさせるしぐさ……。腰が砕けるほど愛らしいのだ。

そんな彼の武器はガラガラ。目の前の敵を膨らませることができるのだ。風船状になった敵を足場にして乗り継いだり、ほかの敵にぶつけて倒しながら進んで行く。各ワールドの最後にいる中ボスを倒し、目指すは最終ボス！

単純ながらも、楽しさ満点、可愛さ百万点のゲームだ。（吉岡聖乃）



◀ウパはもちろん、敵キャラや各ステージもメルヘンチックで可愛らしい。その反面、アクション性が高く、タイミングの取り方などはシビアだ。

R・E・V・I・E・W
Retrospection 回顧度 ★★★★★

格闘ゲーのルーツは、なんと任天堂にあり？

スパルタンX

お宝度〈★★★〉

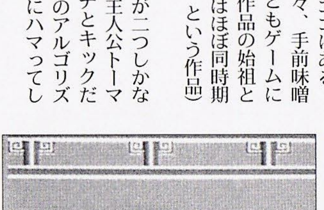
【機種】FC
【メーカー】任天堂
【発売日】1985年6月21日
【価格】4900円（税別）

なぜかシミジミ楽しい「殺伐感のない」格闘の味

対戦格闘ゲーのルーツはココにある！と言い切ってしまうのは少々、手前味噌かもしれないが、少なくともゲームに「格闘」要素を持ち込んだ作品の始祖となると、この一本と（あとはほぼ同時期に発売された『カラテカ』という作品）は外せまい。

なにせ操作できるボタンが二つしかないファミコン時代のこと、主人公トーマスの繰り出せる技もパンチとキックだけ！ にもかかわらず、敵のアルゴリズムの妙味により、それなりにハマってしまう作品であった。

カンフーの達人という設定にもかかわらず、天井から落下してくる障害物程度で、すさまじいダメージを食らうのも、まあご愛嬌。ステージに時間制限までついていたから、アセリも手伝って、現在の3D対戦格闘に勝るとも劣らぬ（ちと言い過ぎか）興奮を味わえたものだ。もちろん現在の対戦格闘を原体験に持つ、若いユーザー諸君にはあえてお勧めはしないが、ただ単純に「殺戮する」だけではない、ほのぼのとしたテイストが味わえる得難い一本であることに間違いない。（笠井修）



▲ジャッキー・チェン主演の同名映画とタイアップ。キャラゲーに頼らない任天堂にしては珍しかった。まあ最近は64で『007』とか『スター・ウォーズ』とかやってるけどね。



◆Interview-02

小島秀夫

最新作『メタルギアソリッド』で、再びゲームファンの度肝を抜いてくれたゲーム職人・小島秀夫。そんな彼をゲームの世界へと誘った作品群と、彼の考えるゲーム性とは？

構成・文/佐口賢作
写真/蘆田剛

1998年10月14日
(株)コナミコンピュータエンタテインメントジャパンにて

『ゼビウス』との衝撃の出会いが、小島秀夫をゲームの世界へと導いた

"株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役副社長　ゲームデザイナー／監督"とは、自らをゲーム職人と名乗る小島秀夫の名刺に書かれた肩書きである。

最新作『メタルギアソリッド』では、その健在ぶりどころか、さらなる段階へ向かおうとする貪欲さと、洗練されたセンスを見せつけた彼がゲーム業界へ足を踏みいれたのは八六年。

ディスクシステムと『ゼルダの伝説』が同時発売され、国民的シリーズへと発展した『ドラゴンクエスト』の第一作が登場。一気に加熱していったファミコンブームの出発点であった、この年。小島秀夫は、『グラディウス』と『悪魔城ドラキュラ』を発表し、黎明期からファミコン人気を支えていたゲームメーカー・コナミに入社した。

「これがなければ、ゲーム業界に来てないなという作品が三つありまして。『ゼビウス』と『スーパーマリオブラザーズ』、そして『ポートピア連続殺人事件』」

ゲーム業界を代表するクリエイターがゲームに目覚めたのは、コナミに入社するたった三年前。ファミリーコンピュータが発売された八三年、アーケードに突如現れた怪作『ゼビウス』によってだった。

「ちょうど大学時代で、僕は人生の汚点だと思っているんですけど、なにをしていたのかわからんぐらい、なんにもしてなかった。ゲーセンでゲームをするか、麻雀してるか。まあ、ゲームもそん

●プロフィール
こじまひでお

一九六三年、大阪生まれ。八六年、コナミ入社。八七年、第一作となる作品『メタルギア』を発表。以後、『スナッチャー』、『メタルギア2 ソリッドスネーク』、『ポリスノーツ』などを手掛け、その高い作品性で多くのファンを獲得。実力派のゲーム職人として、第一線で活躍中の若手クリエイターの尊敬を集める存在である。

なに好きだったわけじゃないんだけど、まあ、大学生って暇なもんで(笑)。あの頃はシューティングが全盛だったから、友達との待ち合わせの合間にゲーセン行って。五分ぐらいやって自爆するとか。風営法(注1)もなかったし、酒飲みに行って、家に帰れなかったときにはポルノ映画館で寝るか、ゲーセンで遊ぶかっていう。ちょうど、そんな時期に『ゼビウス』が出まして」

関西出身の小島は、語尾のあちこちに大阪弁が混じる独特のイントネーションで当時を振り返る。

「あれは画期的だったんですよ。それまでのシューティングは、うちの『グラディウス』もそうなんですけど、背景は黒で星だけが流れていた。その暗い世界を飛行機がちょっとしたエピソードを持って飛んでいくようなゲームばっかりやったんです。ところが、『ゼビウス』には緑があり、海があり、ナスカの地上絵があった」

初めてゲームが人々に世界観を感じさせた瞬間。小島もまた、敏感にそれを察知したひとりだった。そしてその裏には、企画段階でその設定をまとめた小説を書いた遠藤雅伸(注2)というクリエイターの存在があった。

「衝撃的だったのは、アンドワジェネシス(注3)とか、わけのわからん名前が体現していた設定。僕は禅みたいなイメージを受けたんですが、ある意味、映画的な世界観が構築されていることを感じて、ハマりました。クルマで隣町まで行ってやってましたから(笑)。ともかく『ゼビウス』からは、ゲームでも作り込むことで作者が思う世界観が出せるんだなということを知らされた」

この初めての〝ハマる〟というゲーム体験が、小島をコンシューマ機へと向けさせる。

「ファミリーコンピュータに移植される、という話を聞きまして。ちょうど、ファミコンに火がつき始めた頃で、どこのおもちゃ屋に行っても売ってない。で、電話帳を引っぱり出して片っ端から電話をしたら、一軒だけ、あると。クルマ飛ばして買いに行ったら、『アーバンチャンピオン』と抱き合わせでした(笑)」

次は『スーパーマリオブラザーズ』の登場である。

「これも売り切れになってました。ちょっと遅れてるんですよ、僕。買いに行くのが。だけど、近所のおもちゃ屋さんに行ったら店頭には並んでなかったんですが、聞いたら、ニコッと笑って「あります」と。奥から持ってきよって、なんて根性の悪い(注4)。まあ、そんなこんなで『スーパーマリオ』。やりだしたら、止まらない。攻略本もあまりなかった頃で、最初はワールド4までしかないと思っていたら、裏があったり。僕のゲーム人生、十五年ぐらいですけど、一番プレイ時間が長い。原点というか、最も影響を受けたゲームだと思います。ホント、散々やりましたね。学校も行かずに」

なにがそこまで彼を惹きつけたのか。

「学習したことを発展させてくれるアクション。やればやるほどテクニックを憶えて、今まで行けなかったところへ行けるようになるでしょう。そこで、ここでこういうアクションをしたら、こっちに行ける展開になったという経験が残る。すると、同じようなシチュエーションに出会ったとき、〝ひょっとしてここでこのブロック叩いたら、この上にいけるん違うかな?〟と。で、実際に叩いたら、ツルツルツルっと蔦が伸びていって、新たな世界へ行けるという。ああいう発見の新鮮さ。その後、プレイした『ゼルダの伝説』(注5)でも、同じようなアクションの楽しさがあって、宮本さんからはアクションゲームのおもしろさを教えてもらった」

さらに小島は、マリオとリンクを動かした感覚から、「ふたつのゲームは自分にとって3Dでしたよ。作り方が」と付け加えた。画面の見え方の問題ではなく、アクション性、操作性が優れていることを「3Dだった」と捉える感覚は、後の小島作品の中で生かされていく。そして、もう一本〝物語性〟という意味で、彼に強い影響力を与えている作品があった。

「『ポートピア連続殺人事件』。それまでアドベンチャーゲームをやったことはなかったんですよ。ところが、人間ドラマがあるじゃないですか。すごい衝撃でしたね」

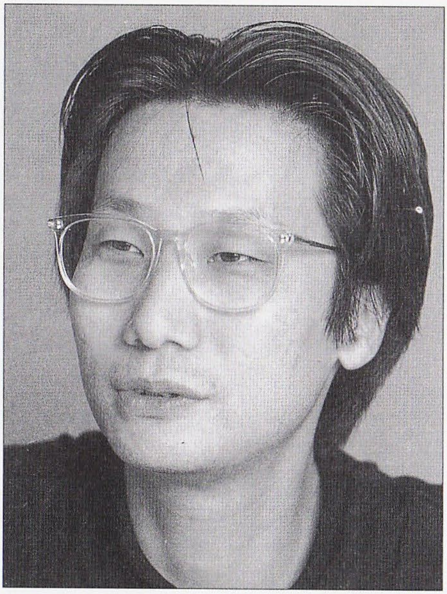
先にパソコン版が登場し、その後、ファミコンに移植されたこの作品は、その後ドラクエで一躍時の人となる堀井雄二(注6)の〝ゲーム性〟への挑戦でもあった。

「ショボイ絵だったんですけど、虫眼鏡で探して回ったり、太陽を見ると「まぶしい」とか言うたりね。あと、いかにも怪しげなじいさんがおるんですよ。ところが、じいさんなかなか口をわら

注1/風営法
正しくは、風俗営業法。八五年に施行され、それまで終夜業が通例となっていたゲームセンターは夜十二時で閉店するようになった。ちなみに、ゲームセンターへの規制は、以下のような小難しい文章で風営法、第二条、八として明文化されている。「八スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る。）を備える店舗その他これに類する区画された施設（旅館業その他の営業の用に供し、又はこれに随伴する施設で政令で定めるものを除く。）において当該遊技設備により客を遊技をさせる営業(前号に該当する営業を除く。)」

注2/遠藤雅伸
ゲームスタジオ代表。アーケード版『ゼビウス』で鮮烈なデビューを飾り、その後『ドルアーガの塔』シリーズ、『ファミリーサーキット』などの名作を送り出し、一時代を築いたゲームクリエイター。現在、64DD向けの新作を準備中だとか。

※(注3)以降の脚注は次ページに。



へんで、トンカチかなんかで殴ったら、「やめてくれ〜」ってちょっと喋ったりするんですよ(笑)」

ゲームの本筋には関係なく、配置された細かい仕掛け。こうしたギミックを発見するおもしろさも加わり、小島はハマっていく。

「あの頃はセーブ機能がなかったから、途中で電源を切ったらもう一回なんですけど、全然苦にならなかった。"コメイチゴ"(注7)も詰まりましたけど、詰まってはしばらく考える。気分転換に学校行ったり。もちろんその間、電源つけっぱなしで(笑)。でね、一回解いてからも何度もやったんですよ。今みたいに新しいアイテムが出てくるとか、なにもないんですけど、同じ一本道を何度も。「おもろいもの見せるぞ」言うて、友達を呼んできて、ドラマのナレーションのように語りを入れながら見せてましたね。「コイツ怪しいやろ。よし、殴ってみよ」とか言いながら」

見せられた友達の立場はどうあれ、小島が強烈に『ポートピア連続殺人事件』に惹きつけれていたことを感じさせるエピソードだ。

「僕の中で、あの作品はゲームではなかった。ましてやドラマとも違う。まったく新しいモノ。う〜ん、こう言ったらなんの捻りもないけど、自分でストーリーを進めていく、なにかかな」

そう言ってしばらく考え込み、こう続けた。

「僕にとって『ポートピア連続殺人事件』は、ゲームというメディアをすごく広げてくれた。シナリオを用意し、物語を見せることができる。そのことを前もって体験していなければ、ゲーム業界に来ていなかったかもしれない。それぐらい大きな作品ですね。僕もかなり古株のゲームデザイナーになっちゃいましたけど、宮本さんと堀井さんのふたりは、今でも心の師匠ですから」

世界観、アクション、物語性。小島は、ベストスリーにあげた三作品から三つのベクトルを感じ取り、ゲームが内包している大きな可能性を見出していった。

映画への野望を引き出しにしまい、未来の職人はゲーム業界へ

そして、もうひとつ。小島秀夫という人物の血となり肉となっているのが、映画である。

「物心ついたときから好きでした。中学、高校のときはどうやったら映画監督になれるか考えましたよ。ただ、専門学校とかに行く気はなかった。というのは、撮影したいとか、そういう気持ちがなかったので。お話を考え、シナリオを作り、演出をしたいと思ってましたから」

小島が映画監督に憧れていた十代の頃、邦画界では大手の映画会社が制作よりも配給にシフトする一方で、自主制作出身の監督たちがある種のムーブメントを創り出していた。

「特に石井聰亙(注8)監督がバァ〜っといっていて、石井さんのインタビューなんかを読んでいると、とにかく自主映画をどんどん撮って応募していくことだと。でね、僕らも自主映画というか、クソ映画というか、フジフィルムさんごめんなさい(注9)というようなモノを撮ってました。でも、なかなか監督にはなれそうもない。そんなとき、シルベスター・スタローンが『ロッキー』を売り込みにいって「オレを主演にしなかったら売れへん!」って言うたと

※前ページより

注3／アンドワジェネシス
実に画面の半分近くを占める巨大要塞。当時はそのデカさだけでも衝撃的だったかが、やっつけると魂のようなエネルギー体が脱出していき、世界観の奥深さを見せつけた。

注4／なんて根性の悪い
ファミコンと売れ残りソフトの抱き合わせをはじめ、その当時のおもちゃ屋さんのファミコンソフト販売はグレーな雰囲気が漂っていて楽しかった。その後、『ドラゴンクエストⅢ』の大騒動をピークに、こういったムチャ話は激減していく。

注5／『ゼルダの伝説』
同じゼルダでも、小島氏がプレイしたのは、スーパーファミコン版の『ゼルダの伝説 神々のトライフォース』。ディスク版ゼルダは、コナミ入社一年目の忙しさのためにプレーしていないとのこと。

いうエピソードを知って、これだ！と。僕も自分で本を書いて、ＳＦ大賞とかで賞を取って、映画化の話が出たときに「監督をさせい」と言い出そうと目論んだわけです」

　魅力がなかったこともあるが、小島の中には映画会社に入るという選択はなかった。自分で書き、認められ、監督してやろうと考えた。それが自然なことだったのだ。しかし……。

「日本はなぜか、有名になったら映画が撮れますよね。だから、まずは小説で有名になれば、撮れるんちゃうかなと。大学の一回生まではずっと小説を書いていたわけですよ。だけど、そこで一回息切れして、あとの三年間は丸々遊んでしまった。で、気がついたら卒業、就職。経済的にラクじゃなかったんで、プータローにもなれないし、と」

　ここで小島は改めて自分に問いを投げかけた。「このままじゃいかん。やりたかったことはなんだ？」と。答えはすぐに返ってきた。「映画を撮ることやモノを創ることや。だったら、ちょっとでもそれに近いことができるところへ就職しようと考えているときに、さっきのゲームたちが頭をよぎった。それで、ゲーム会社に行こうかと思ったわけです」

　八三年『ゼビウス』との遭遇から、三年。アーケードの『イー・アル・カンフー』と『ブーヤン』の関西系センスに惹かれた小島は、コナミへ入社。彼はＭＳＸ用のゲームソフトを開発する部署に配属され、早くも一年後、第一作となるアクションゲーム『メタルギア』を発表する。

　敵を撃つだけのアクションゲームが全盛であった当時、敵から隠れながら進み、ときに戦い、任務を遂行するというゲームシステムは斬新で、起伏に富むシナリオと相まって新たなアクションゲームデザイナーの誕生を感じさせた。

　ところが、第二作の『スナッチャー』ではゲームシステムとしてアドベンチャーを選択。練り込まれたシナリオと、無国籍感漂う舞台設定で〝小島的世界観〟を見せつけ、以後、彼は〝映画的なゲーム〟を作る作家と見なされていく。なぜ故にアクションからアドベンチャーへと転進したのだろうか。

「よく、映画っぽいことがやりたかったんでしょうと聞かれるんですが、『メタルギア』の後に『スナッチャー』に行った理由はまったく別で。たしかに、『ブレードランナー』や『ポートピア連続殺人事件』みたいなゲームを作りたいとは思ってましたよ。でも、最大の理由はプログラマーだったんです」

　ゲーム制作の鍵はプログラマーが握っている。どんなに壮大な物語を描こうと、魅力的なキャラクターを作ろうと、すべてを数字に変換していく彼らが、そのイメージを掴んでいないかぎり、ゲームとして整合性が取れることはない。

「プログラマーが自分の考えているモノとすごく近いイメージを掴み、表現してくれればいいんですが。違う人間ですから、これがなかなか難しい。それにプラスして、僕が新人だったということもあって、先輩のプログラマーをうまく使えなかった。その辺の鬱憤がすごく溜まりまして、僕が優位に立てるゲームはなんだろうと。そう発想したときに、選択肢のひとつとしてシナリオを重視したゲームが浮かび、『スナッチャー』を作ったわけです」

　創りたいモノを自分で作るために、アドベンチャーというジャンルを選択する。この試みはうまくいき、彼はさらに〝小島的世界観〟の濃度を上げた『ポリスノーツ』を発表。多くのファンを獲得したが、その一方で、彼は新たな壁に直面する。

「ゲーム作りのほぼすべてを自分でコントロールできましたから、両方ともそれはそれで思うようになった作品です。ただ、『ポリスノーツ』の頃には、ポリゴンゲームとかもどんどん出てきまして、自分ひとりでできることなんて大したことないなと。限界を感じたんですね」

　三つ巴の次世代機争いの中、小島は新作の準備のために自分にとってのゲームの原点を再確認していった。

「やっぱりゲームの良さは、コントローラーでキャラクターを動かすことじゃないかと。右に動かすと右に動く。当たり前だからこそ、マリオなんかにしても説明がいらない。アドベンチャーやシミュレーションはやたら説明が出てきて、十人のキャラクターが出てきたら、まず自分が誰だかわからなくなる。だから、あなたはコレですっていうのを説明するために名前入力があったりする。だけど、アクションゲームなら、野原に人が立っていて、キーを押すと前に進み、ボタンをしたらジャンプする。それだけで〝あっ、オレやオレや〟と。この単純な仕掛けを使うのが、今のコンシューマ機では一番いいのかなと。そう考えて、もう一度、原点に戻ってアクションゲームを作ってみようと思ったんです」

注6／堀井雄二
八二年十二月エニックス主催のゲームコンテストに『ラブマッチテニス』なるキャッチーな名前のゲームを応募し、入選。第二作『ポートピア連続殺人事件』で注目を浴び、八五年に制作した『ドラゴンクエスト』はいわずもがなの名作。ポートピア路線の作品としては、『軽井沢誘拐案内』『オホーツクに消ゆ』などがある。

注7／コメイチゴ
「＊１５」。『ポートピア連続殺人事件』のクリアの鍵を握る暗号。自宅の電話がプッシュ回線だったプレイヤーは気づくのが早かったとか。

注8／石井聰亙
映画監督。自主制作のアクション映画『高校大パニック』で注目を浴び、七八年、日活が同作を劇場用映画としてリメイク。自主映画出身の監督として話題となる。その後、八〇年『狂い咲きサンダーロード』、八二年『爆裂都市』、八四年『逆噴射家族』と〝石井聰亙的〟としか言えない怪作を発表。不遇の十年を経て、九四年に『エンジェル・ダスト』を発表し、健在ぶりをアピール。九五年に『水の中の八月』、九七年『ユメノ銀河』と、十年間の空白を取り戻すかのように撮りまくり、現在、新作『箱男』を準備中。

※（注9）以降の脚注は次ページに。

こうして生まれた最新作『メタルギアソリッド』で、小島はアクションゲームの新たな可能性を示そうと試みた。

「これまでに『ポリスノーツ』『スナッチャー』を作ってきたので、ある種の世界観を構築するとか、ストーリーでユーザーを引っ張るとか、その中で喜怒哀楽を表現するとか、そういったことの魅力も捨てがたかった。そこで、アクションを基本に、アドベンチャーでユーザーが体験するであろう感情の起伏も盛り込んでしまおうと、ふたつの要素をひとつのゲームに入れてみたんです。まあ、今、冷静に見てみると、ちょっとドラマの方が長いかな(笑)。

ただ、僕としては、ストーリーを知って欲しいという思いよりも、"なにかの任務を背負い、どこかに潜入しなくてはならない。その主人公が自分である"という緊張感が伝わり、なおかつ瞬間瞬間がアクションゲームとして楽しいか。そういったことを重要視して作っているんです。そして、最後まで到達したときに、ある種の映画的ストーリーによって感動のようなものが残ればいいなぁと」

感動は残った。久しく忘れていたアクションの楽しさも感じた。一ユーザーの立場で判断すれば、ゲーム作りに携わって十二年のゲーム職人・小島秀夫の試みは大いに成功していた。

小島秀夫が考えるゲーム性と、今後のゲームの行方とは?

『メタルギアソリッド』には、賛否両論を呼んだこんな仕掛けがある。ゲーム中盤、巧みなシナリオでプレイヤーをゲームの世界に引き込んでおきながら、ある中ボスを倒すために、プレステのコントローラーを1プレイヤー側から、2プレイヤー側へと差し替えさせるのだ。批判の大半は、ゲームの世界に没入していたのに、いきなり現実に引き戻される。せっかくの物語、ゲーム性が台無しじゃないかというものだった。

「若いコらはあれでプレイをやめてしまった人もいるみたいですけど、僕はああいうのが好きなんですよ。それに、コントローラーを差し替えたりすることで、プレイヤーが自分の日常の世界に帰ってくるとも思わない。むしろ、そういうことをすることでバーチャル感が強まるというか」

どこまでをゲームとし、どこからを現実とするか。捉え方の相違が生んだ批判に対して、小島は現在の自分のゲーム観を語り始めた。

「こう言うと、ある種のユーザーの人には、僕が正反対のことを言うてると誤解されるんですけど。『メタルギアソリッド』はディズニーランドといっしょで、いったん入るとそこから帰ってこれないような世界にしようと作り込みました。そして、その世界の中でのギミックのひとつが、コントローラーを差し替えることだったり、「アクションボタンを押せ」という指示だったり、ソフトのパッケージの裏を見なければいけないといったことなんです。つまり、僕はモニタの中と取扱説明書とパッケージと自分のプレステとコントローラーを含めた内側が、ひとつの世界だという感覚なんです。その辺りで、今のユーザーの人と、僕らの世代のユーザーのラインの引き方が違うんでしょう。まあ、僕らのときは記号というか、符号でしたから。○と×が戦っているというような。それを視覚的に捉えるんじゃなくて、頭の中で想像し、立体へと構築していった。その点、今の人は絵的に捉えることができる。『マリオ』も『FF』もすごいですから。そうなるとどうしても"ゲームとは、モニタの向こう側にある世界"と感じてしまうんでしょうね」

現行のコンシューマ機のグラフィック機能は、ファミコン時代のそれと比べ、飛躍的に発達。デジタル技術によって、フルポリゴンの3D空間(注10)すらも当たり前となった。だが、その一方でかつてのドット絵ゲームが与えてくれた"新鮮な驚き"は、失われつつある。

「僕もあの辺のゲームで育ちましたから、延々とムービーが続くようなゲームは作りたくない。ですが、それが良くないとは思ってません。いろんなものがデジタルという新しい技術で取り込まれて、その中からなにかが生まれてきたら今までにできなかった新しいことができますから。

たとえば、僕も散々言われてきた「映画とゲームは水と油だ。混ざることはない。どこまでいっても違うものだ」という指摘も、乗り越えることができると思う。デジタルっていうのは分子レベルで掛け合わせることができる(注11)から、映画とゲームの

※前ページより

注9/自主映画というか……
今でこそビデオ作品やデジタルビデオ作品も多いが、当時、自主制作といえば主流は8ミリフィルムだった。

注10/フルポリゴンの3D空間
コンシューマ用のゲームで初めて、ほぼ完全な3D空間を実現して見せたのは、任天堂の『スーパーマリオ64』。小島氏が心の師匠と語る、宮本茂魂の詰まった極上のアクションゲームである。

注11/分子レベルで掛け合わせることができる
少々難しい言い回しなので、補足するならば、すべてをいったん、0と1の数列に置き換えるデジタル方式ならば、音も映像も同じデータとして扱えるということ。端的な例で言えば、ハリウッドなどではフィルムで撮影した映画をデジタルデータに変換し、PC上で編集するノンリニア編集が一般的になっている。また、特にプレイステーション以降、各制作ツールの発達によって、プログラム言語が扱えなくてもゲーム作りができる状況ができあがってきた。

融合はできると思うしね。そして、映画とゲームの融合は、受動と能動の融合でもある。それは新たな新鮮さを生み出すはずですよ」

とはいえ、これまでも多くの異業種のクリエイターたちが、ゲームを作っては消えていった。多くの場合、その原因はプログラムという障壁にあった。結果として、それがゲーム業界の閉鎖性を生み出してもいた。

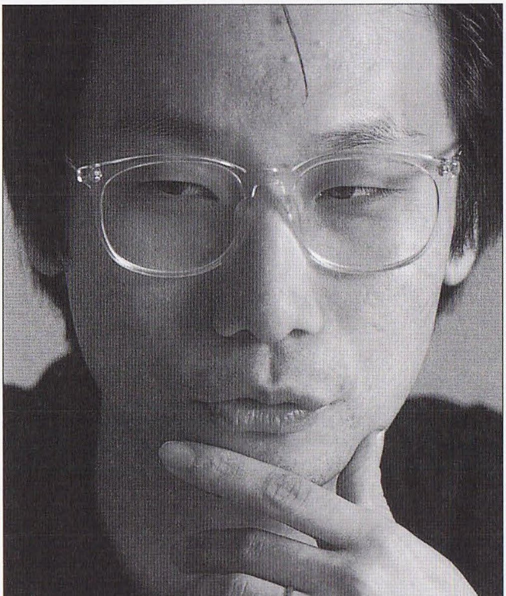
「たしかに、映画監督や撮影監督を呼んできても、プログラマーがわけわからんことを言うて、いかれてもうて、こいつらとはできんわという泣き別れはあちこちであったんでしょうね。だけど今は、どんどんツールがよくなってきたこともあって、いろんな分野の人がデジタルというキーワードのもとでゲームの世界で仕事ができるようになってきていると思うんですよ。

たとえば、『メタルギアソリッド』でも、現役のアニメーターさんにデジタルのツールの上で絵を描いてもらって、動かしている。そのことだけでも、僕は映画とゲームの融合のひとつだと思っています。アニメーションをずっとやってきた人の経験が、デジタルというフィルターを通すことでゲームと一体化できたから」

実際、『メタルギアソリッド』のキャラクターのモーションには、アニメーションらしさが漂う。ジャンプして着地する瞬間のカラダの揺れ。銃を構える仕草。

「じゃあ、なんで『メタルギア』ではCGムービーを使わず、ポリゴンにしたのか。その辺をボロクソに言う人もいますけどね。映画好きの小島さんなのに、なんであんなんすんねんって。理由は同じで、僕らは自分で作りたかったんです。ただ、僕らが作るとなるとハイクオリティーなCGは無理なんです。それを作っているとゲームが作れなくなってしまうんで。で、そういった場合、ホントはハリウッドなりに外注で頼むんでしょうけど、それはしたくなかった。映画を作ってきた人に映像だけを、ゲームを作ってきた人にゲーム部分だけを任せるというスタイルでは、どんなに金をかけてもツギハギみたいになってしまいますから。

演出家の違いは結果的に、ムービーとゲームの流れの違和感を生んで、ゲーム全体のテンションやセンスも変えてしまう。そうなると、もっと深い部分でプレイヤーに与えるであろう印象も、意図と違うものになってしまうわけです。それは自分が作る以上、絶対にやりたくないことですから」



ここで語られている“もっと深い部分でプレイヤーに与えるであろう印象”こそが、彼の考えるゲームがゲーム固有に持っている力〈ゲーム性〉のことだろう。アクションゲームで言うならば、画面上に映し出されながら、実際にはそこに存在しないキャラクターを動かす楽しさ。それはかつて小島秀夫が寝食を忘れ、マリオを動かした頃に感じていた楽しさに違いない。

彼は自身のゲーム体験の原点を見失うことなく、次なる作品を生みだそうとしている。次作の予定は？　と聞くと、「動きたいんですけど、なんか疲れてしまって。なかなかエンジンがかからない」と笑顔でかわされてしまったが、多くのプレイヤーは新たな小島的世界と、そこに必ずや備わっているであろうゲームをプレイする楽しさを心待ちにしているのだ。



雨宮 慶太

AMEMIYA

映画監督とゲーム監督。ふたつの監督という肩書きを持つ男は、ファミコンからバーチャルボーイまでを揃えるヘビーユーザーでもあった

元ヘビーゲーマーですから、ある時期に出たゲームはすべてわかります

雨宮慶太は多才な人である。イラストレーターとしてデビューし、国際SFアートコンテストなどで数々の賞をかっさらたかと思えば、東映の特撮テレビ・シリーズのキャラクターデザインを手掛け、魅力的なクリーチャーを創り出す。さらに、自ら企画を立て監督した特撮映画『ゼイラム』では、国内外に熱狂的なファンを生み出してしまう。

ちょうどその頃、ゲーム業界は彼の持つ卓越したビジュアルデザインの才能を見逃すことなく、ゲームキャラクターのデザインを依頼する。最初の作品は九四年、スーパーファミコン用ソフトして発売されたアクションゲーム『鋼-HAGANE-』。彼はここでキャラクターデザイン監修を担当。他の多くの異業種のクリエイターと同じく、ワンパートを担う形でゲーム制作に関わるようになった。だが、雨宮は多才な人であり、なおかつ意欲的に挑戦する人物でもあった。彼は、キャラクターデザインだけに満足しなかった。

こうして映画監督・雨宮慶太はセガサターン用のアドベンチャーゲーム『七ツ風の島物語』に取り組むことになる。自身が、最も力を入れていると語る映画監督業を二年以上も休み、原案から作品に向かい合い本気でゲーム監督を務めたのだ。結果、映画監督であり、ゲーム監督でもあるという稀有な存在が誕生した。

改めてもう一度繰り返そう、雨宮慶太はふたつの監督という

●プロフィール
あめみやけいた

一九五九年、千葉県生まれ。八二年、有限会社クラウドを創設。イラストレーターとして活躍しつつ、東映特撮シリーズのキャラクターデザインなどを手掛ける。八八年OV『未来忍者』で監督デビュー。以後、『ゼイラム』『タオの月』などを発表し、国内外で高い評価を得る。また、九四年に発売されたゲームソフト『鋼-HAGANE-』のキャラクター監修を皮切りに、ゲーム業界へもその活動のフィールドを広げ、ゲーム監督作に『PAL神犬伝説』『七ツ風の島物語』がある。

構成・文/佐口賢作
写真/蘆田剛
1998年10月15日
調布　日活撮影所にて

肩書きを持つ男である。

インタビューの場所として指定されたのは、日活撮影所。その日、雨宮は映画監督の顔で新作映画『鉄甲機ミカヅキ』の撮影に取り組んでいた。その合間の時間を使い、彼のゲームに対する思いを聞いた。トレードマークのサングラスを掛け、すぅ〜っと現場に現れた雨宮に最初の質問をぶつける。

最初にゲームに触れたのはいつ頃ですか?

一拍間をおき、煙草に火をつけた雨宮は、ゆっくりと自身のゲーム歴を語り始めた。

「うちは実家が喫茶店をやっていたんで、インベーダーとか、ブロック崩しの筐体があったんですよ。当時は、基盤を取り替えるタイプじゃなかったから、ゲームを新しくするたびに筐体ごと変えていた。だから、いらなくなった筐体を自分の部屋に置いて、テーブル代わりに使ってました。高校生ぐらいかな。贅沢な話ですよ」

五九年生まれの雨宮は現在三十九歳。ファミコンが登場した八三年には、すでに独立し、有限会社クラウドを設立していた。

「初めて買ったコンシューマ機は、メーカーは忘れちゃったけど、ブロック崩しとテニスができるマシン(注1)だった。もちろんファミコン以前のヤツ。その後、ファミコンを買って。一番ゲームをやっていたのは二十代半ばから三十代前半までかな。一時期は家に帰るとモニタが四台あって、スーファミ用、PCエンジン用、メガドライブ用、あとテレビ用と。まあ、最近は極端にやる時間が減ったけど、プレステ、サターン。だいたいどのハードも持っているんだけどね。バーチャルボーイも買いましたし。持っていないのはPC-FXぐらいかな。ゲームボーイも初期型からスケルトンタイプまで、だいたい持ってますし」

大人の財力なのである。小学生時代、親にファミコンをねだった世代には真似のできない力技。それもそのはず。すでにイラストレーターとして日本グラフィック展など、さまざまなイラストコンテストで、その才能を発揮。数々の賞をかっさらっていた雨宮は当時〝元〟のつかないバリバリのヘビーゲーマーだったのだ。

「ある一時期に出たゲームはだいたいわかりますね。特にファミコンからスーファミぐらいまでは」

煙草をふかしながら、淡々とした口調で話す姿とゲームをやり込んでいる姿は、なかなか結びつけづらいが、雨宮の口からはプレイしたゲームのタイトルがポンポンと飛び出してくる。

「ファミコンで一番最初にハマったのは、『ポートピア連続殺人事件』。『スーパーマリオブラザーズ』とかもやるにはやったんですけど、アクション系よりはRPGやアドベンチャーが好きなんで。やっぱ考えながらできるってのがいいよね。それまでのゲームって一度コントローラーを握ったら、ゲームオーバーになるまで離せなかったじゃない。でも、『ポートピア』みたいなアドベンチャーモノはコントローラーを置くことができる。一服できるでしょう。同時にテレビを見たりとかさ。あと、ゲームやりながら酒が飲めるっていうのが、一番大きいか」

イラストを描く手を休め、一服しながらのゲーム。そんな姿が思い浮かぶエピソードは続く。

「一年ぐらいはプレイしてたかな。あの頃のゲームって、平気でそれぐらい遊びましたからね。その後、アクション系でハマったのが『マイティボンジャック』。なんか別のソフトを買ったら、抱き合わせでついてきたんだけど、やってみたらハマったという。あれぐらいかなアクション系でやり込んだのは。

結局、クリアしてないんですけど、腱鞘炎になって医者にいきましたね。たしか。そしたら、「ファミコンのやりすぎです」って言われて」

イラストレーターとして活躍していた人が、ファミコンのやりすぎで腱鞘炎になっていいものかどうかは疑問だが、雨宮のゲーム遍歴はまだまだ止まらない。

「考えたら、ずっとやってますよ。『ゼルダの伝説』も、『悪魔城ドラキュラ』も、『魔界村』も。あと、坊主が手から鉄球を投げて戦っていくディスクのゲーム。なんていったかな、迷宮なんとかダバダ(注2)? もよくやったな。とにかく今に比べるとソフトが遙かに少なかったから、ほとんど一通りはやりましたね。『たけしの挑戦状』もやった。脱力しましたね。でも、僕は脱力したゲームほどやるんですよ。『たけしの挑戦状』もそうだし。『ボコスカウォーズ』(注3)なんかも。どうやってもクリアできなくて、本気でハマったのを憶えてる。

あとはそうだな……。うん、PCエンジンにCDロムロムが出

注1/ブロック崩しとテニスができるマシン
ブロック崩しの元祖は、七六年アタリ社が発表した『ブレイクアウト』。日本では雨宮監督が買ったように、『ブロック崩し』+テニスなどように、いくつかのゲームがパックになったマシンが数々販売された。なお、誕生から十年後の八六年、タイトーがブロック崩しをリメイクした『アルカノイド』を発表。

注2/迷宮なんとかダバダ
正式名は、『迷宮寺院ダババ』

注3/『ボコスカウォーズ』
ファミコン初期に登場したジャンル分け不能の奇妙なゲーム。主人公の戦士を操作し、各面に囚われている仲間を解放。軍団を大きくし、敵の軍団とボコスカ戦い、最終的には敵の城の奥にいる王様(きっと悪いヤツ)を倒すという内容だった。発売元はアスキー。

たときはビックリしましたね。『天外魔境』に、『うる星やつら』。出るタイトルはほとんど買った。酒井法子のヤツ（注4）まで買いましたから（笑）。最初に名前を登録すると、その名前を呼んでくれるっていうのがむちゃくちゃすごくて。で、僕がやった中では初めて、視点の主観移動があったんですよ。インチキなポリゴンなんですけど、屋敷の扉が開くと主観移動で中に入っていくという。あれは、ただのアイドルゲーム（注5）じゃなかった」

ちなみにCDロムロムが登場した八八年、雨宮は初の監督作品『未来忍者-慶雲機忍外伝-』を手掛け、本格的に映像演出の世界へと足を踏み入れている。

「あとは、メガドライブか。『ゴールデンアックス』とか、セガ系のゲームが好きで。一番ハマったのは、『マスター・オブ・モンスターズ』。あれはホントに好きで、今でもときどき引っぱり出してやりますよ。シミュレーションで、モンスターが進化（注6）していくんですけど、そのグラフィックスがアメコミっぽいというか、とにかくめちゃくちゃかっこよくて。それに、メガドライブのゲームの絵柄って、どこか洋ゲーっぽくて良かったよね」



ファミコンからメガドライブまで。過去の記憶を思い出しながらも一気に語った。だが、過去にこれだけやり込んでいたにもかかわらず、プレステ、サターン後はゲーム熱も落ち着いてしまったという。

「まあ、時間がないというのもあるし、自分でゲームを作るようになったというのもあるけど、ひと言で言えば、ハマるのがない。かといって、ゲームをまったくやっていないわけじゃないんですよ。『バイオハザード2』もやったし、『ドラクエ』の新作が出ればやるだろうし」

では、雨宮にとってのハマれる要素とはどんなものなのだろうか。

「グラフィックでビックリさせるとか、そういう必要はなくて、むしろちょっとダサイというか、最初はヘボいぐらいがいいんですよね。それで、あんまり期待もしないで、マニュアルもパッと見ただけでプレイする。ところが、やってみたらハマってしまう。そういうのが理想。今のゲームはマニュアルも分厚いし、操作系も複雑だし、自分なりの設定も可能でしょう。僕は、もうちょっと押しつけてくるゲームが好きなんだよね。難易度が設定できるとかっていうのは、好きじゃなくて。たとえば、レースゲームなら〝走る〟という部分がおもしろければ、クルマなんて一種類でいいじゃないかと。ゲームをやる前に名前を入れたりとか、そういう手続きって楽しいのかなと思う。僕は楽しくないんですよ。レースゲームを買って帰ってきたら、マニュアルもそこそこに、すぐ電源を入れて走りたい。その前にいろいろやらされると興ざめしちゃうんですよ」

ゲームに対する思い出話の締めくくりに、こんな質問をぶつけてみた。

当時の監督にとってゲームとはどんなものだったのか。

その答えは照れ隠しなのか、ことの真相をついているのか。案

注4／酒井法子のヤツ

『鏡の国のレジェンド』。行方不明になったのりピーこと、酒井法子を捜し求めて旅をするアドベンチャーゲーム。酒井法子がのりピーだった八九年の作品だ。雨宮監督の言うとおり、当時のCDロムロムのソフトの売りは、バリバリと喋ること。というか、それだけが売りの一点豪華主義というか。同じくアドベンチャーゲームだった『うる星やつらSTAY WITH YOU』にしても、アニメと同じ声優陣が揃ったということ以外、さしたる見所はない。

注5／アイドルゲーム

小川範子の『No・Ri・Ko』、中山美穂の『中山美穂のトキメキハイスクール』、立花理佐の『リサの妖精伝説』なんてところが代表的。

注6／モンスターが進化

パソコン版が先に発売された『マスター・オブ・モンスターズ』の開発元は、『大戦略』シリーズでおなじみのシステムソフト。現代兵器の代わりにドラゴンだとか、バーバリアンだとかをユニットに魔法使いが覇権を競うというシミュレーションゲームだった。特徴的なのは、戦闘経験を積むと、ドラゴン→ファイヤードラゴンといったように、モンスターたちが進化していく点。育ってくると愛着が出始め、戦略が狂ったりと、なかなかの秀作だった。

外とそっけないものだった。

「暇つぶしですね。ムダな時間でした（笑）。ホントはゲームをやっちゃいけない時期だったはずなんですよ。オリジナルのイラスト作品をいっぱい描き貯めたいと思っていたから。でも、夜になるとゲームをやっちゃうという。なんも残らない時間の使い方。当時は、ホントにムダだと思っていたけど、今考えれば、それはそれで良かったのかなとも思ってる」

なにも残らないとは言うものの、二十代後半から三十代前半にかけての雨宮は、精力的にその活動範囲を広げている。イラストレーターからキャラクターデザイン、玩具デザインにもかかわったかと思えば、前述のように映像演出にも進出し、九一年には自ら企画を持ち込み初の劇場用映画『ゼイラム』（注7）を監督。

そうした活躍の傍らに、息抜きだったのか、楽しみだったのか、それとも言葉通りムダな時間だったのか。ともかく常にゲームがあったのだ。

ゲーム監督・雨宮慶太が考えるゲーム固有のおもしろさとは？

「電源を入れたらすぐに遊びたい」。

「脱力したゲームほどよくやります」。

そういった言葉から、わずかながら見えてきた雨宮のゲームに対する考え。長年、一ユーザーとしてゲームに向ってきた彼の現在のゲーム観とはどんなものなのだろう。

「『バイオハザード2』にしても、オープニングのグラフィックすごいよね。すごいけど、どんどんリアルな方向へ突き進んでいくと逆にすごくなくなっていくんだよ。コンシューマのゲームって、結局、テレビでやるものだから。僕らがブラウン管から受ける情報のうち、九十％以上が実写の映像なんですよ。それは現実そのものではないから、リアルな映像なわけだけど、どんなにゲームCGが高度になり、演出が美しくなっても、実写映像の持つリアリティーにはかなわないと思う。

ゲームのおもしろさっていうのは、CGがすごくなっていくという方向ではないような気がしている。もっと別の、基本的なところ。テレビの中にあるキャラクターがいて、そいつを動かせるってところにあるんじゃないか。僕らは、ボタンを押すとヒュッと動いて、それに対してモニタ越しに干渉できるってことにビックリしたわけで。そういう意味で、ゲームをやって最初にスゲー！　という印象を受けたのは、ブロック崩し。画面上の棒が、コントローラーを回しただけで連動して動く。それは天地がひっくり返るほどのショックでした。そんなこと、あり得ないことだったから。それが僕のゲームの原点で、すべてです」

操作感覚の新鮮さにこそ、ゲーム固有のおもしろさがある。この意見には、多くのユーザー、クリエイターも首を縦に振るだろう。だが、雨宮の発言は裏を返せば、ブロック崩し以来、それを上回る衝撃を受けていないということでもある。

たとえば、彼は自分がゲームで遊ぶことから離れた理由のひとつに、数枚組のCD-ROMの存在をあげている。

「カセットのゲームっていうのが感覚的に馴染んでいて、お皿のゲームってどこか僕、ダメなんですよ。読み込みのタイミングとか、ディスクの入れ替え時というのがすごく重要で、そこの配慮が足りないと一気に興ざめしてしまう。『バイオハザード』のように、そこら辺がキチンと演出されているゲームは、わかってるなと思いますね。

そういうこともあって、『七ツ風』はディスク一枚にしたんですよ。三枚組にして映像だけを別にしようという話もあったんですが、あの世界観（注8）の中でディスクを自然に替えさせることが難しかったので」

そう、冒頭でも触れたとおり、九四年の『鋼-HAGANE-』のキャラクターデザインにはじまり、雨宮慶太は『PAL神犬伝説』、『七ツ風の島物語』といったゲームを監督して手掛けてきた。一ユーザーからゲーム制作側へ。制作時のゲームに対する考え方はどういうものなのだろうか。

「遊んでいるだけの頃は、ゲームを一本、自分で作るとは思ってなかった。映画に関しては撮りたいと思っていたし、実際にこちらから企画を持ち込んだりもしました。だけど、基本的にゲームはゲーム会社の方からの依頼なんですよね。その辺の距離感の違いもあって、自分が遊んでいたゲームからの影響はあまりないと思いますよ。だいたい依頼される段階で、ジャンルの指定もあっ

注7／『ゼイラム』
映画監督・雨宮慶太にとって記念碑的作品。クリーチャーをガンガン見せまくる特撮と、しっかりと練り込まれたドラマの融合が評価され、国内外問わずコアなファンを獲得。イリアとゼイラムという新しいキャラクターを生みだし、九四年には続編『ゼイラム2』を制作。

注8／あの世界観
エニックスのセガサターン参入第一弾として開発された『七ツ風の島物語』は、絵本の中の世界「七ツ風の島」を舞台に、「黒い風」と言う島を荒らす謎の風の正体を突き止めて行くアドベンチャーロールプレイング。主人公は島の新しい住人として、ちょっと奇妙で温かい他の住人たちと友達になったり、島にいる虫や魚を捕まえて部屋に飾って遊んだりしながら島になじんだり。全体的にゆったりムードでゲームを進めていくうちに、自然と島の真実に近付いて行く事になる。ゲームクリア後に、プレイヤーの行動が本になるという演出が感動的。

て、『PAL』の場合なんかはシナリオもできてましたから。完全にイチから作ったのは『七ツ風』だけ。
そういう意味で『七ツ風』には、これまでプレイしてきたゲームから感じた"干渉することができる"おもしろさは入っていると思う。コントローラーを握って、キャラクターが自在に動く楽しさ。僕らはボタンを押して、その動きに干渉しているわけだから、その干渉の仕方が気持ちいいかどうかっていうのは気を配ったつもりです」

ゲームに干渉するという捉え方に映画監督・雨宮慶太が見え隠れする

インタビュー中、雨宮は何度もゲームをプレイすることを、"干渉する"と表現した。その言葉に含まれるニュアンス〈ゲームには独自の世界があり、プレイヤーはコントローラーを介して、それに干渉するというイメージ〉に、映画監督としての雨宮慶太を感じる。

「ゲームの見せ方の手法として、キャラクターの動きを見せるとか、言葉を読ませるといった方法があると思うんですよね。で、その一方で、見せないという手法もある。重要なキャラクターの姿を見せないとか、言葉を使わず音楽だけで伝えるとか。で、往々にして見せない方が楽なんだよね。

特撮映画の場合も、怪獣の姿とか性格を見せない方が怖い。見せると怪獣でも、ロボットでも、そこまでなんですよ。ああ、プラスチックでできてるな、人が入ってるな、CGなんだなって。だから、見せない手法の方がカッコイイ効果が出るときも多い。だけど、どうもやり方として前向きじゃないと思うんだ。だから、僕は見せない手法が好きじゃない。徹底的に見せる。少々、ダサくとも作り物を作って見せる。結果、怖かったけど、実物を見たことで少しだけユーモラスに見えるとか、そういうふうに感じさせたい」

事実、雨宮映画にはバンバン惜しげもなくクリーチャーが登場する。悪の親玉であろうが、正義のヒーローであろうが、出し惜しみナシ。そうやってクリーチャーを見せつけることで、観客を作品世界へと引き込み、干渉、あるいは鑑賞させる。

「そういうスタイルというか。そこを見せたいから映画を撮っている(注9)というところもあるからね。

で、話をゲームに戻せば、同じ監督して演出する以上、最適だろうと思う手法を選んでいくわけ。それに結局、見せる見せないの手法の違いはあれど、その向こう側にあるのは、なにかを感じさせたいという作り手の気持ちなんだよね。

作り手は、ゲームだったらプレイヤーに、映画だったら観客に、なにを感じさせたいのか。それを明快にしておかなければ、その作品に一本芯が通らない。逆にそれさえしっかりしていれば、ジャンルが変わっても、表現の媒体が変わっても大丈夫。だから僕は、ゲームの監督業、映画の監督業、どちらも基本的にすべきことは同じだと考えてます」

作り手がなにかを感じさせたいゲーム。それは作家主義的なゲームということだろうか。

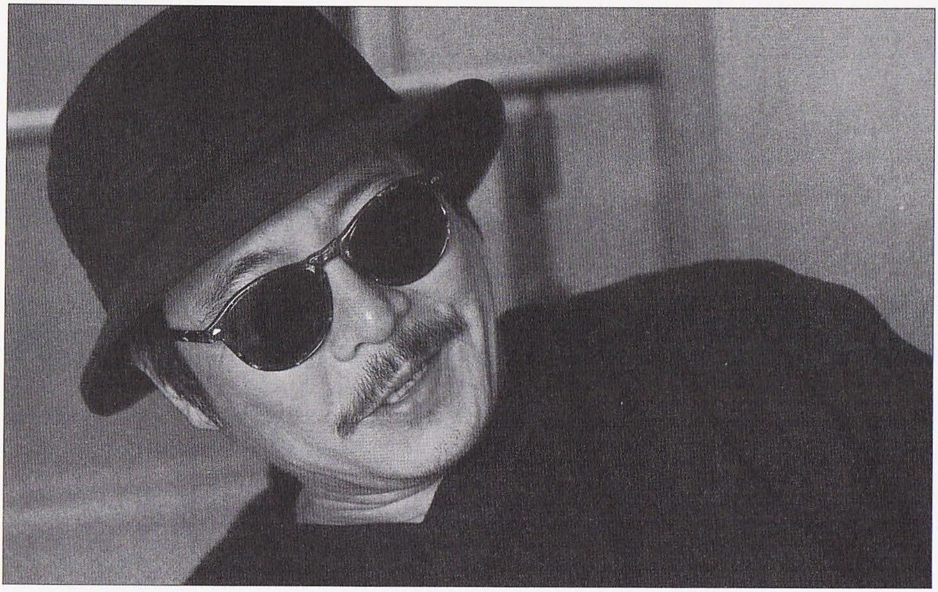
「いや。ゲームは、作家でやるもんじゃないと思いますね。だから、僕が作るときも雨宮慶太が作ったっていうフューチャーのされ方は、じつはあんまり好きじゃない。作家性というのは、ゲームの見せ方のひとつの手法で、誰々が作ったからおもしろいんだというような作家性がホントに必要なのかなという疑問はあります。

まあ、僕自身、例外的に作家でゲームを買ってしまうことはありますが……。飯田和敏さん(注10)の作るゲームが好きなんですよね。この"好きだ"っていうのは、まかり間違うと自分もああいうのを作ってるだろうなと。ものすごい親近感を感じる。本気で遊んでるのが好きなんですよ。ソフト、ハードの環境まるごと使って、画像データになったキャラクターがプレイヤーのコントロールと関係なく動いたり、動かなかったする。それが果たして狭い意味でのゲームなのかって考えると、そうかもしれないし、そうじゃないかもしれない。きっとね、そんなことを制作中にボンヤリ考えつつも、彼は作ってしまうんだと思う。商業ベースの中で、遊びの純度の高い、イヤイヤやっていない作品っていうのは、絶対どこか惹かれるところがありますよ」

作家性を否定した直後に、飯田和敏的としか言いようのないゲームを作るクリエイターを好きだという。一見、整合性のない発言のようだが、その真意は"雨宮監督が観客やプレイヤーに感

注9/映画を撮っている
『ゼイラム』の場合、最初にイリアとゼイラムを描いたデザインラフの状態で、ある程度ストーリーができあがっていたという。

注10/飯田和敏
(株)アートディングで『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』を手掛け、現在は有限会社パーラムで『巨人のドシン(仮)』を制作中。



じさせたいモノとは?〟という質問の答えの中にあった。

「見たことのないものを見せたいなと。キャラクターにしろ、世界観にしろ。たとえば、怪獣映画を作っても、すでに怪獣映画と言われるジャンルはあるわけだし、怪獣が出てくるということ自体が新しいわけじゃない。じゃあ、作る意義がないかというとそうじゃなくて、さらに差別化してなるだけ違うものにしていけばいいと思うんですよ。おもしろいかどうか以前に、今までなかったシチュエーションを構築したりとかね。で、最終的にそうやってできあがった世界が、自分の見たかったモノと同じだったら、幸せだろうと。そう思って作ってます」

百年の歴史を持つ映画にしろ、たった三十年程度の歴史しか持たないゲームにしろ、すでにひとりの人間が〝干渉〟しきれないのほどのタイトルが存在する。

そのことは、黎明期から数多くのゲームをプレイし、幼少期から特撮物を見続けてきた雨宮慶太本人が一番よく知っている。しかし、そういった前提の上で、雨宮を含むある種のクリエイターたちは、〝まだ見たことのないモノ〟を作ろうと必死になる。それがどんなに困難な作業かもわかっているにもかかわらず、だ。

そうやって創り出された世界がおもしろかったとき、プレイする側の人間は○○的と評し、同じクリエイターから同じ匂いのする世界を求めるようになる。〝まだ見たことのないモノ〟を作ろうとする人々に対して、〝すでに見ておもしろかったモノ〟を求める。その循環によって確立されていくのが作家性であるならば、そんな枕詞は必要ないと、彼を含むある種のクリエイターたちは言っているのだ。

彼らは純粋に自分が、そして自分以外の人々が〝見たことのなかった世界〟を創り出すために時間を費やしている。

雨宮慶太が作る映画が、ゲームが、今後どんな世界を見せるのか。雨宮慶太だから、こういう世界だろうと待つのではなく、今度の雨宮慶太はどんな世界を見せてくれるのだろうと待つ。そして、積極的に干渉する。その姿勢こそが、彼に対する最低限の敬意になるのではないだろうか。

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度

★★★★★★

キャプテン翼II

喋らない、動かない、絵がジャギジャギ。しかし、この『キャプテン翼II』こそが、俺の中のベストスポーツゲームであり、ベストアニメゲームなのだ!

お宝度〈★★★★〉

【機種】FC
【メーカー】テクモ
【発売日】1990年7月20日
【価格】6900円（税別）

「少年ジャンプ」の黄金時代の中の翼くんと俺

今から約十年ほど前、『キャプテン翼』というゲームが発売されたのを知っているだろうか?

『キャプテン翼』といえば、黄金時代の「少年ジャンプ」の看板作品で、TVアニメ化はもちろん、全国にサッカー少年を生み出し、コミケでも「C翼」というジャンルが設定されるほどの大人気作品であった。

その『キャプテン翼』が、ついにゲームになった。翼くんや岬くんはもちろん、ライバルの日向くんや三杉くんだって自由自在。最強のチームで世界一を目指そう——というファンなら誰もが夢見るストーリーがゲームで実現! こいつは、スゴイぞ。要チェックや!

……が、俺と『キャプテン翼』はすれ違ってしまった。だって、最近でこそ、マトモなキャラゲーが増えたけど、その頃のキャラゲーといえば、ダメゲーの代名詞的な存在だったから。特に、このキャラがアニメから離れたりすると、一気にクソゲーの域に突入! ビートたけし（注1）とかジェニーちゃん（注2）とか、クソゲーランキングでも相当に高い地位を築いていたりしたわけだ。しかも、『キャプテン翼』を作ってるのは、『マイティボンジャック』（注3）のテクモだったんだもの。そりゃあ、しょうがないよねえ。

ところが、そんな俺の家に『キャプテン翼』がやってきた。しかも、『II』の方が。そう、俺がやらないでいるうちに時は経ち、いつの間にか、第二弾が発売されていたのだ。

というわけで、さほど期待もせずにゲームを始めた俺だったが、一時間後にはこう叫んでいた。

「いけえっ、ドライブシュートだぁぁぁあっ!」

すまん、『キャプテン翼II』。俺は、間違っていたよ。おまえは、なんて熱くて、なんて面白いんだっ!

……と、目からボロボロとウロコを落としまくりで、俺はこのゲームにすっかりハマッてしまった。何がそんなにいいのかと言うと、ゲームとキャラクターもののバランスが絶妙なんである。

たとえば、翼くんのドライブシュートは、自陣からでも、相手ディフェンダーを吹き飛ばして余裕でゴールを決めてしまうスーパーシュートだ（「そんなバカな（苦笑）」という人は、このゲームをやらなくていいです）。しかも、翼くんがドライブシュートを打つときは、アニメばりのカット割りが入り、きちんと技の名前を叫んでくれる。もう、アニメ&マンガのツボをバリバリに抑えてくれちゃってるのだ。

そしてもちろん、この必殺シュートが使えるのは、翼くんだけではない。ライバルたちも「消えるフェイント」「分身ドリブル」「三角とび」「エッフェル攻撃」など、様々な超人的必殺技を使ってくる。

注1／ビートたけし 『たけしの挑戦状』というクソゲー史に残る怪作アリ。

注2／ジェニーちゃん タカラのバイオレンスアクションゲーム『ロストワード・オブ・ジェニー』に主演。これまた怪作!

注3／『マイティボンジャック』 ファミコン時代のテクモのゲーム。色々と意見はあるだろうが、俺には難しすぎるゲームだった。

これらの熱い必殺技の応酬が、まさに『キャプテン翼』テイスト。現実に可能かどうかなんて小賢しい論理は一切無用。それこそが『キャプテン翼』であり、少年ジャンプに『北斗の拳』『聖闘士星矢』『魁!・男塾』『ジョジョの奇妙な冒険』が並んでいた「時代」そのものだったのだ。

　だからといって、このゲームがテイストを楽しむだけの、必殺シュートを打ち合うものなのかというと、さにあらず。選手には、それぞれにガッツ（要は体力のことだが、あえてガッツと呼ぶのが素晴らしい）があって、ドリブルやパスなどのすべてのプレイはそれを消費して行われるのだ。確かにドライブシュートは強力だが、激しくガッツを消費するので、一試合に二回くらいしか打てないようになっており、単に必殺シュートばかり打っていると、そのうちガッツが足りなくなってしまう。そこで、ガッツの消耗を避けるため、ワン・ツー・リターンやスルーパスなどの地味な技を駆使して、チャンスを作るのである。このあたりが、実にうまくサッカーをシミュレートしていてグーだったのだ。

　つまり、『キャプテン翼Ⅱ』は、きちんとゲームを組み立てて戦術的に攻めるというスポーツシミュレーションとしての面白さと、必殺シュートの打ちあいという原作が持つテイストを同時に実現させた傑作なんである。



▲『キャプテン翼』第1作のストーリーを受け継ぐ形で、高校生になった翼がブラジルにサッカー留学に向かうところから始まる今作なのだ。

さらにシンクロ翼くんと俺

　さて、ゲーム後半になり、凌ぎを削っていたライバルたちと翼くんがチームを組むあたりになると、俺はもう完全にハマっていた。出てくる外人さんの顔が、翼くんの顔に三杉くんの髪型だったり、単に肌が黒い松山くんだったりしても、全然気にならない。物知り顔で「ファミコンだから、そんなに顔のパターンを用意できないんだろうけど……」なんてのはナシナシ。すでにキャプテン翼にはまっている俺には、それすらも必然！　原作を忠実に再現した（注4）これは演出なのだ。そう、演出演出。プレゼントの応募先が「プレゼントだよ岬くん！　ＯＫ、翼くん！」係なのも、スタッフの愛！　愛なんだったら、愛！

　というわけで、幸せな気持ちに包まれたまま、我らが日本ユースは決勝戦へと進出を果たした。決勝の相手は、サッカー王国ブラジル。これがまた、ゲキ強なのだ。それでも、なんとか前半を1-0で折り返し、「いける（握り拳）」と確信をもったハーフタイム。その時、場内にブラジルチームの選手交代を告げるアナウンスが!?

「選手の交代を御知らせします。ジウくんに代わり、コインブラくん（注5）」

　コインブラ!?　誰だよ、それ。

　と、戸惑う間もなく、コインブラくんが登場し、後半開始の笛が鳴った。ボールはカルロスくんから、コインブラくんにわたり、そのままドリブルで上がる、上がる、上がる。ディフェンスの要、松山くんがあっさり抜かれると、あとはやりたい放題。次藤あたりで止められるわけもなく……ああ、ＧＫ若林くんのディフェンスも及ばず、ゴール！　あっさり同点に追いつかれてしまった。こっちは、前半で三杉くん（注6）を使っちゃったし、石崎の顔面ブロック（注7）を使おうにもガッツが足りない。満身創痍の仲間たちを見つめ、追い込まれた俺！　はたして、翼（俺）は傷だらけの仲間たちを率いて、あのコインブラくんに勝てるのか!?

　……と、俺はシンクロ率２００％で、すっかり翼くんになっていた。いまだかつて、これほどまでにアニメの主人公にシンクロしたゲームはなかった。いや、今もない。声優さんの声がなくても、ドット絵でも、アンメーションがショボくても、そんなことは些細なこと。それだけの熱さと愛が『キャプテン翼Ⅱ』には確かにあった！

　そんなわけで、『キャプテン翼Ⅱ』は、個人的にキング・オブ・キャラゲー（注8）の名を送りたいくらいの傑作なのだ。

（坂東二朗）

注4／原作を忠実に再現した
原作マンガは、キャラクターの顔の見分けがつかないことでも有名であった。

注5／コインブラくん
後に、これがジーコの名前であると知った。そうか、俺はサッカーの神様と戦っていたのか。道理で強いわけだ。

注6／三杉くん
彼はフィールドの貴公子とも呼ばれるサッカーの天才だけど、心臓病を患ってる。そのため、前半か後半しかプレイすることができないのだ。

注7／石崎の顔面ブロック
サッカー選手としては大したことないが、どんなシュートも止める、必殺「顔面ブロック」は効果大！　もっとも、「顔面ブロック」でガッツを消費すると、「はい、サヨナラよ」なのだが。

注8／キング・オブ・キャラゲー
基本的にはシミュレーションゲームでありながら、見せ場にはアニメ的カットが挿入される。おなじみのキャラクターが勢揃い、各キャラが成長するＲＰＧ的要素……と、『キャプテン翼』のテイストって、明らかに『スーパーロボット大戦』シリーズに引き継がれてると思うんだけどな。

R・E・V・I・E・W
Retrospection 回顧度
★★★

電脳天使 〜デジタルアンジェ〜

歴史に残るゲームの条件とは？　リメイクされるに足る作品の条件とは？
大量の疑問符を纏いつつも、天使達は人類救済のために飛ぶ

お宝度〈★★★★★〉

【機種】PC-D
【メーカー】徳間書店インターメディア
【発売日】1994年11月16日
【価格】7800円（税別）

故テクノポリスが残したギャルゲー

我輩がこのゲーム（注1）に触れたのは、あくまでも仕事としてだったりします。だから、他の方々の「熱い、熱いぜ、熱くて死ぬぜ」的なリビドー入りまくりレビューでは無いことをご了承ください。

出会いは確か某学習雑誌社が出しているアニメ雑誌。我輩はそこでアニメ関係者が携わっているゲームを紹介するという、ハンチクなページのライターをしていたわけなんです。担当者がやってきて「次はこれを紹介しろ」といって目の前に放り出されたのがはじまり。この担当者とは、縁を切ってから会っていませんが、風の噂では別会社のアニメ誌に入ったとか。元「OUT」の副編とユニットを組んで、CDを出したという話もあるので業界内では有名人らしいです。そのCDは、井上喜久子（注2）にカヴァー曲を歌わせているというから、出鱈目だよなぁ。

閑話休題。え〜っと、本題に戻らんといけませんね。このゲームの発売元は、徳間書店の今は亡きパソコン誌「テクノポリス」。「美少女ゲーム」という言葉を作り出し、業界の先頭をブイブイ言わせて走っていた（と思っていた）のですが、気がついたら消えていたという金字塔的雑誌だったりします。我輩はちょっとエッチな袋とじが付いていた「コンプティーク」を、ニヤニヤしながら買っていたのでよくは知りません。ともかく、この「テクノポリス」でマンガが連載され、その読者人気に押されて出たゲーム（らしい）です。ここで当時の背景を語っても仕方のないことでしょうが、知らない方々のために、軽〜く物語紹介といきましょう。

主人公の貴也君は、両親が海外に行ってしまって、大きなお家に一人暮らしをしている学生くん。道端で不法拾得したフロッピーを自前のパソコンに読み込ませたところ、どうも動作が不安定。ウイルスかも？ とリセットした時、モニターから昏倒した女の子が飛び出してきました。警察も救急車も呼ばずに、そのまま五時間ほど放置しておいたところ、ようやく女の子は目を覚まします。ところが彼女ときたら自分の名前が「フォル」だということ以外、すべて忘れてしまっていたのです。そのわりには、人のことを指さして「ベスティアじゃない」とか呟きます。これはちょっと危険なヒトなのでは？ 少年の心に焦りが走る。その時窓を揺るがす爆音が！ 外を見ると、怒り肩



▲元となる98版はかの有名なアイデスが手掛けていた。しかし、移植にあたってのライン数の減少は、デザインの繊細さを表現しきれなかった

注1／このゲーム
……に関連するゲームを紹介。
『秘密の花園』
同じく徳間書店・「GAMEテクノポリス」から発売したエロアドベンチャー。美少女ゲーマシンと化していた国民機PC98で発売された。乳輪の王者とも称されたうるしばら智志氏がキャラデザインを手掛けた。これもPCエンジンに移植されている。演劇部所属のコスプレ小娘に椎名へきる嬢が出演している。PCエンジン版ではエロはカットされている。
『初恋物語』
電脳天使の前日談。一ヵ月後に遠くへ引っ越すことが決まった主人公が、好きだった女の子に告白するために勉学や筋トレに励む（いまさら）という、虚しい風が吹く恋愛SLG。PC98版とPCエンジン版が発売された。買うならへきる嬢の歌&実写ポートレートがバシバシ入っているPCエンジン版でしょう。九七年に垣野内成美キャラデザ

の大張正己系メカが家の近くに着陸。中から件のフォルのことを「お姉様」と呼ぶ小娘が降りてきたのです……。

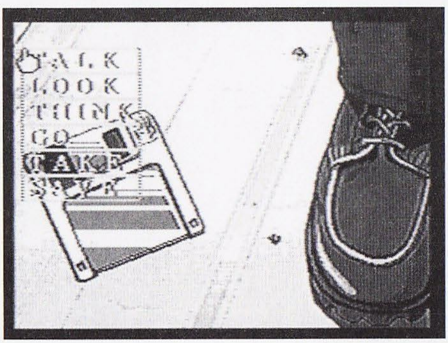
当時としても思わず絶句してしまうような導入部。こんな要約文だけでも、頭を抱えてしまうような箇所が多々出てしまいます。この後、彼女たちの正体が天使だったということが判明。堕天使ベスティアリーダーが登場、前世での天使たちの戦いの物語が語られ、あげくの果てには主人公は世の破滅を防ぐことができる唯一の人間だとかいう、某オカルト雑誌系のお話が紡がれていきます。こいつは最後には、人類ジェノサイダーのうえ、大カタストロフィーな展開が待っているのか！　頭小肩大メカがバッツンバッツンぶつかりあって、ビルなんか倒壊しまくりですね——と期待は膨らんでいくのです。……ですが、おっと肩透かし。ラストは天使達に調伏された堕天使も一緒に「みんな貴也クンの家の二階に住んでいるのです」というホノボノな幕引きです。まさに最初は力入れて作っていたけど、力尽きたんで蛇尾にしちゃいました、もしくは続編を作る（つもり）なんだぞぉ的終わりかた……。続編が出ないといえば『シェラザード伝説』が思わず頭をかすめてしまいます。あれもいつになったら続編が出るのでしょうね？　発売予定にはあるのに……。

ではこのゲームのお宝的価値とは？

ここまで我慢して読んでくださった皆様は、「ならば敢えて問おう、この作品の存在意義は？」と叫んでしまいますよねえ。問われて言うもおこがましいが、待っていましたその問いを！　このソフトのお宝点は、いまやマルチメディア・アーティストとして武道館を制覇した椎名へきる嬢（注3）が、ブレイク寸前で出演していると・こ・ろ。まあ、九四年度に徳間から発売されたギャルゲーには、へきる嬢があますことなく出演しているんですけどね。当時、へきる嬢と徳間とは雑誌にコラムを書き、月に一度は編集部に遊びに来ていたという蜜月的な仲だったそうで。アーツビジョンの協力の元、ガンガン出演していたんですな。つまんない話ですが、我輩もこの頃に大量に書かれたという「椎名へきる嬢・魚サイン」を読者プレゼントとして提供してもらいました。でも当時、物の価値というものを知らなかった我輩は、そのままポイッと編集に引き渡してしまいました。いまだったら速攻でガメちまうんだけどなぁ。

と、いうわけで意外とこの作品、市場に無かったりします。32bit機種が発売直前でプレス数が押さえられていましたし、持っている人間はまず手放さないでしょうから。へきるファンも然り、「テクノポリス」連載時から愛しつづけている原作ファンも然りというところでしょう。あと二、三年経ったらプレミアなんていうものが付いちゃったりするのかもしれませんが、へきるファン以外は手を出さないほうがいいでしょう。逆にへきるファンは『秘密の花園』や『初恋物語』とコミで持っていないと恥ずかしいかもしんない（そんなことないって）。他にも天野由梨さん・荒木香恵さん・野上ゆかなさんとかが出てるから、声優ファンにとっては価値のあるゲームでしょう。蛇足ですが、九七年にこのお話の過去話とか後日談とかが、ドラマCDになってるそうです。これを聞くと、ゲームが楽しめるのかなぁとか思うのですが……。買うだけの財力も時間もないから、また押入れの奥にこのゲームをしまっちゃいましょう。ポイ。

（霧方るんた）



◀古の悪習・コマンド総当たり系のため、道に落ちているフロッピー１枚を拾うために、膨大な関係なさそうな行動を繰り返さなければならない

による「続初恋物語」がPC－FXで発売された。

『電脳天使SS』
上でもふれたとおり、いきなりサターンで復活。美少女コンシューマ系雑誌に目を通していなかったので、似た名前がついた別ゲームだと思っていました。なにしろ三年も経っているし、キャラの絵も女性同人系になってるんだもん。気がつかんわ。

注2／井上喜久子
自らのことをおねえちゃんと呼ぶ磐石な支持層を持つ女性声優。サターン版の『電脳天使』でフォル役として出演している。

注3／椎名へきる
武道館でコンサートをしたんだから、ビートルズとタメだと思われるマルチメディア・アーティスト。OVA『ハミングバード』でブレイク。TVアニメ『魔法騎士レイアース』において、多大なる支持層をGetする。活舌の効いたハキハキした口調が特長。ちなみに彼女のことを声優と呼ぶとアーツビジョンから「マルチメディア・アーティストだ」と怒られる。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度
★★★★

イーハトーヴォ物語

美麗なグラフィックによる描写と美しい旋律のオーケストラサウンドは、プレイヤーを異空間への散策に優しくいざなう

お宝度〈★★★〉

【機種】ＳＦＣ
【メーカー】ヘクト
【発売日】1993年3月5日
【価格】9700円（税別）

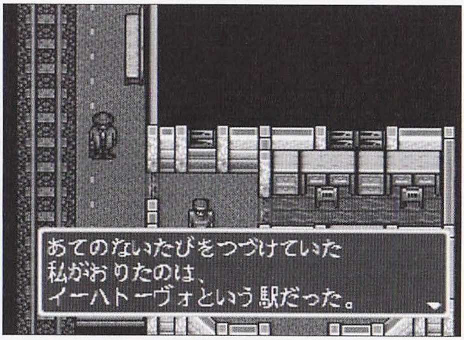
たぐい稀なる舞台の設定

ゲームを語るときに多用される単語の一つに、「世界観」という言葉がある。ゲームの必要条件である「ゲーム性」を構築する際、それを支える重要な構成要素の一つとして「世界観」は設定されることが多い。ＲＰＧのほとんどがファンタジーであることなどは、その端的な例と言えるだろう。

ファンタジーだからこそ許されることは多い。例えば、モンスターの存在を許容するのはファンタジーという設定だからこそだ。さらに、そのモンスターを倒して経験値を稼いで成長する「ゲーム性」もこの世界は受容し、戦闘システムを組む際は「魔法」などによる攻撃を可能にする。以上はほんの一例だが、とどのつまりファンタジーという世界観は、ゲーム性のバリエーションを広げるときに非常に都合の良い設定であるわけだ（もちろん現在のＲＰＧがテーブルトークＲＰＧの延長線上にあるという歴史もある）。

さて、ひどく乱暴な説明で申し訳ないのだが、以上のような理由などでゲームにはファンタジーが多い。だが、このようにしてゲーム性を慮るあまり、一方で舞台設定（＝世界観）やシナリオが蔑ろにされている現実もある。もちろんファンタジーという世界観に罪はない。ただ、個人的には似たり寄ったりのファンタジーのゲームばかりが溢れる状況には、今も昔も少々辟易しているのだ。

しかし、『イーハトーヴォ物語』は違う。このゲームの特筆すべき点は、そのようなありがちな世界観ではない、たぐい稀なる舞台を設定していることに尽きる。これこそがこのゲームの唯一にして最大の魅力なのだ。



散策の意味が見えてくる瞬間

プレイヤーである〈私〉は、「イーハトーヴォ」と呼ばれる街を散策し、『グスコーブドリの伝記』や『セロ弾きのゴーシュ』など、九編の宮沢賢治作品（注1）を章節ごとに辿りながら賢治の七つの「失われた手帳」を探す。

『イーハトーヴォ物語』を良くも悪く

注1／九編の宮沢賢治作品
『貝の火』『カイロ団長』『虔十公園林』『土神と狐』『グスコーブドリの伝記』『オツベルと象』『セロ弾きのゴーシュ』『雪渡り』『銀河鉄道の夜』の九編。これらは、筑摩書房の『宮沢賢治全集』（ちくま文庫）にそれぞれ収録されている。

注2／多和田吏による美しい旋律のオーケストラサウンド
作曲者自らによるアレンジとシンセサイザー、さらに管弦楽器の演奏も加えられたオリジナルサウンドトラックCDが、ヘクトから発売されている。

も「ゲーム」に留めているこの目的（手帳探し）は、情報収集のコツを掴めば簡単に達成することができる。そこでのゲーム性、及び難易度は非常に低い。最近流行りの「クソゲー評価基準」を用いれば、クソゲー認定することもさほど難しくなく、早解きしようと思えば一時間も必要ないほどだ。

さらに、そこではプレイヤーである〈私〉という主体は非常に希薄であり、エピソードをただただ進行するだけの透明な存在にしか過ぎない。

例えば、『オツベルと象』の章で、〈私〉は白象に鎖をつけるオツベルの手助けをするが、その後オツベルにこき使われ疲労困ぱいした白象の助けの叫びを仲間の象に伝えに行く。

ここでの〈私〉の存在は、単純に考えれば、当初はオツベルの味方であり、その後に白象の味方へ寝返っていると読み取れる。だが、敵味方という区分以前に、〈私〉であるプレイヤーは、そこに流れる物語に対し、進行することしかできない無力な存在だと考える方が妥当だろう。このあたりの主体の曖昧さは、このゲームが一見RPGのスタイルを取りながらも、実はアドベンチャーゲームであるところに起因する。

しかし、このゲームにそのような視点を傾けることは、無粋な行為だと考える方が得策だ。『イーハトーヴォ物語』の魅力は、宮沢賢治が思い描いた理想郷「イーハトーヴォ」に、プレイヤーが〈私〉として身を投げ出し、ただそこにいるだけで体験できるところにあるからだ。

質感溢れる木々や家屋が美麗なグラフィックで描写され、さらに多和田吏による美しい旋律のオーケストラサウンド（注2）が、その世界を包み込む。プレイヤーは、季節が移ろうこの街を散策するだけで幸せな気分に浸れるのだ。

ただ、この散策はその雰囲気をただ楽しむだけの行為だとは言い切れない。なぜなら、手帳集めだけに勤しんでばかりでは、本編とは別のサブストーリーを知ることは難しいからだ。

例えば、カイロ団長は本人が表題になっている章節の後に店を閉め、海外に渡航した後に帰国し、再度店を開けるものの冬には冬眠に入る。また、本編とは別にこの舞台にそのまま収められている『猫の事務所』は、原作同様のシークエンスが章節を追うごとに進む。

以上は、イーハトーヴォ市街地を散策しなければ知ることのできないサブストーリー群である。散策の意味、そしてこのゲームの趣は、この瞬間見えてくる。

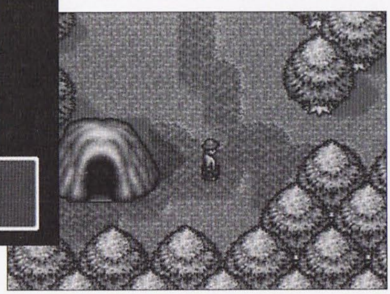
さて、熱心な宮沢賢治ファンの中には、九編のエピソードやサブストーリー、はたまたこの世界観全体を良しとしない人も多いだろう。確かに、かなり乱暴な解釈も一部に見受けられる。例えば、一編の結末における訓戒めいた解説（注3）は非常に表層的であり、私も宮沢賢治の一ファンとして強く不満が残る。

しかし、ひとまずは「宮沢賢治」にとらわれず（不問に付す方が早いかもしれない）、この世界に身を投げ出す方が良い。そこには、ごてごてとした剣と魔法のファンタジーはない。柔和で穏やかで、そしてちょっぴり残酷ではかない異空間が広がっている。

そんな空間に身を委ね、美しいグラフィックと音楽に包まれてただただ散策するだけで良いと思うのは私だけだろうか。そして、こんなゲームがもっとあってもいい、とすら思うのも私だけだろうか。

（松谷創一郎）





注3／一編の結末における訓戒めいた解説
童話には、実は残酷な話が多い。しかし、大人の物語偏重の視座で、それをそのまま子供への訓戒だと解釈するのは短絡的である。ときに、ひどく不条理な出来事は物語に回収できないこともあり、しかもそれは日常の延長線上に、それほど遠くない距離にあったりもする。そのような近代的合理主義をしてみればひどく不可思議なノイズは、確実に存在する。その不条理な雑音を、単なる寓話として回収せずに、ただただ認識するためだけにあるのが童話の本質ではないだろうか。

また、宮沢作品の解釈には諸説ある。ここで筆者の独自の解説は押しつけがましくなるので、それは読んだ人に委ねたい。ただ、見逃してならない点はいくつもある。科学や西洋的モダニズムへの憧憬。東方と農業の認識。近親者である妹への禁欲的な視点。そして宗教等々。

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度

★★★

第2次スーパーロボット大戦

人気シリーズ『スーパーロボット大戦』の土台を築いた名作を振りかえる。SDキャラのゲームが大人のファンを握んだ瞬間とは!?

お宝度〈★★〉

【機種】FC
【メーカー】バンプレスト
【発売日】1991年12月19日
【価格】8200円（税別）

人気シリーズ誕生に立ち会えた幸福

今や、誰もが認める人気シリーズとなった『スーパーロボット大戦』シリーズ。このゲームのルーツは、もちろん、第一作『スーパーロボット大戦』（注1）にあるわけだが、ここでは敢えて『第2次スーパーロボット大戦』を取り上げたい。

ガンダムやマジンガーやゲッターロボなどのスーパーロボットが一緒に戦う――そういう夢を実現したのが『スーパーロボット大戦』（以下、初代）だった。しかし、初代はパイロットという概念がなく、ガンダムとマジンガーが会話し、ゲッターにやられたザクが「やられた～」と言ってしまうようなゲームだった。よかれあしかれ、SDキャラ（注2）らしいゲームだったのだ。

しかし、なぜかファミコンで登場した『第2次スーパーロボット大戦』は、キャラクターはSDでありながらも、妙にリアル（アニメ的な意味でだが）な世界になっていた。最大の理由はパイロットの登場だった。ロボットにパイロットが乗ることで、兵器・機械としての側面が強調されたことだろう。一種ファンタジーみたいだった前作に比べて、人間が登場することで世界観も明確になった（好ききらいはあるだろうが、サイバスターなどのオリジナルキャラも、この『第2次』からなのだ。そして、パイロットが乗ることで、あの懐かしいシーンを完全に再現（敵キャラクターとの熱い会話や、キャラクターの涙ものの死、華麗な発進シーン（注3）など）できるようになり、懐かしいセリフがビシバシと飛び交うゲームになったのだ。しかも、そのセリフが、コアなファンが泣いて喜ぶようなツボをおさえまくったものだったので、大人のファンもガッチリ、ゲットしたのだ。

しかし、このシリーズが、セールス的な意味でブレイクするのは、『第3次スーパーロボット大戦』（注4）から。『スパロボ』ファンだという人でも、『第2次』から遊んでいる人は、少ないんである。

つまり、『第2次スーパーロボット大戦』を、リアルタイムで体験したということは、実に価値のあることなのだ。そういう意味で、この『第2次』は、僕にとって、お宝なゲームなんである。

え？ 単に自慢したいだけなんじゃないかって。それは、まあその通り。でも、そんな誇り方のお宝があっても、いいんじゃない。

（大河内一楼）



▲画面構成は、最新作とほとんど変らない。ゲームシステムも含めて基本部分は、『第2次』の段階で、ほとんど完成されていたのだ。

注1／『スーパーロボット大戦』 一九九一年四月発売のゲームボーイ版ソフト。発売元はバンプレスト。シナリオ数は少なめで、十三本だった。

注2／SDキャラ スーパーデフォルメ・キャラクターの略。既存の人気キャラクターを、二頭身～三頭身にデフォルメさせたもの。子供向けに作られたものなので、SDキャラを使った商品は、『第2次』が発売されるまで、ほとんどが子供向けのものだった。

注3／華麗な発進シーン 『スーパーロボット大戦』に、見せ場の合体シーンがあることは有名だが、すでに『第2次』の段階で、コンバトラーの合体シーンなどが再現されていたのだ。

注4／『第3次スーパーロボット大戦』 一九九三年7月発売のスーパーファミコン用ソフト。シナリオ数は大幅に増えて、六十二本という大作になった。

R・E・V・I・E・W
Retrospection 回顧度
★★★

魔物ハンター妖子 ～遠き呼び声～

マルチメディア展開の成功作ともいえるADV
ゲームオリジナルの世界観がアニメを見た人間にも新鮮だった

お宝度〈★★〉

【機種】PC-D
【メーカー】メサイア
【発売日】1993年1月8日
【価格】7200円（税別）

アニメとゲーム、必ず同じ世界観である必要は無いはず

「まるちめでぃあ」なんていう言葉も古くなってから幾星霜。しかしながら、アニメと同じ話を繰り返すだけの焼直し版や、人気にあやかろうとキャラを借りただけのこじつけモノとか、粗悪品が少なくないのが現実……。中には「何度同じモノを見せたら気が済むんかい！」と張り倒したくなるものまであります。アレなんて、十五年近く、同じ話をしつこ～くやってるもんなぁ（タメイキ）。さて、OVAで『魔物ハンター妖子』という作品がありました。いまや人気声優の久川綾が新人の頃に出演していたというので、一部ではそこそこ有名な作品です（一般人は知らんけどね）。仕掛け人は『卒業』などで有名な日本イメージワークス。東映＆メサイアを巻き込んで、ゲーム＆アニメ＆雑誌とマルチメディア展開（注1）しまくったのです。いまでは珍しくないですが、当時（九〇・一年頃）は、まだ浸透してない商法でしたから……。

さて、そのゲーム側マルチメディア展開・最終作となったのが、このPCエンジン版の第二弾『～遠き呼び声』という奴です。こいつがまた非常に高レベルな作品として仕上がっているわけなのです。なんといってもゲームのテンポが良い。第一弾『～魔界からの転校生』でユーザーから寄せられた意見を検討したのでしょう。やり比べてみると、様々な改良が施されているのが判ります。カット割りは良くなってるし、CG彩色も明るめで見やすい。また視点を妖子にしたため非常に感情移入しやすい。当時プレイすると「サクサク進んで気持ちいいなぁ」と感じたもんです。……あくまでも当時の話ですよ。この原稿を書くためにプレイしたら、CDの読み込み時間を待っているあいだに、居眠りしちゃいました。まあ、いまとなっては「所詮過去のソフト」だけど、製作サイドの思い入れがヒシヒシ伝わる、丁寧に作られたソフトであることは確か。キャラデザインの宮尾岳（注2）を始め、スタッフが愛を込めて作ったからでしょうねぇ。その分、物語はクサクサの超シリアス。しかもクサくし過ぎて、アニメ版と180度別物になっちゃっているのだ。「イメージと違う～」とか嘆くファンもいたけど、逆に新鮮な感覚で物語を楽しむことができたと思うんだよね。こういう別観点から楽しめるものが出てこそ、マルチメディアなんだと思うんだけどな。（霧方るんた）


▲シリアス作品でも、そこはギャルゲーですからちょいとしたサービスシーンっていうものがあります。着替えとか、温泉シーンとか……

注1／マルチメディア展開
その他の展開された作品は左の通り。
『魔物ハンター妖子　第7の警鐘』
メガドライブで発売されたアクションゲーム。どう見てもチャイナ服版『ヴァリス』。何故か「ピンクのセーターを着ている妖子」のイラストがパッケージ。この絵を見て内容を的確に言い当てることはほぼ不可能だ。
OVA版『魔物ハンター妖子』
東宝より計五巻が発売されている。妖子は代々魔物ハンターという生業に付いてきた真野家の百八代目という設定。恋と家業の狭間で揺れながら、明るく魔物退治に励むという内容なのである……。

注2／宮尾岳
ゲーム版のキャラデザイン及びワールド概要を手掛けたイラストレーター&漫画家。アニメはキャラ原案のみ。「ヤングキングアワーズ」において妖子のマンガを連載、単行本化されている。ストーリーはアニメ・ゲームとも別物。しかも、話はすっごくクサクサなものになっている。

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度

★★★★

キャッスルクエスト

人はなぜ、ダメゲーかもしれないと思いつつ、ダメゲーを買ってしまうのだろう
それは、きっと、こんなゲームに出会うためなんじゃないだろうか……？

お宝度〈★★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ハドソン
【発売日】1990年5月18日
【価格】5800円（税別）

ダメゲーの中に傑作を見つける幸福

あなたは、ゲームに騙されたことありますか？ 宣伝やタイトル、雑誌のレビューに惑わされて買ってみたら、そいつがダメゲーだったってこと。ちなみに僕はあります。何度も。

しかし。しかし、です。

ひょっとしたらダメゲーかも……と思ってたけど、開けてみたら大当たり！ なんてことも（たまに）あるわけです。その時の僕は、瞬間的人生の勝利者で、他人は皆ゲームを見る目のないヤツばかりで、行く行くは俺様は日本初のゲーム大臣に任命され……などと妄想の中に落ち込んでいってしまうほどに、幸せな気持ちになります。というわけで、ここでは僕を、そんな妄想に浸らせてくれたゲームを紹介しましょう。

そのゲームの名は『キャッスルクエスト』。タイトルからして、ドラクエの偽者みたいで、もうダメそう。さらにパッケージも、十年はセンスの古い王様やお姫様、それに後ろには青鬼みたいなサイクロプスが立ち、眠そうな目のドラゴンが火をふいてたりして……もう、ダメゲーの匂いがプンプン。しかし、安かったので買ってしまった。発売直後なのに安いってのが、もうダメゲーくさいんですが、とにかく買ってしまったんです。

で、さっそく家に帰って、ファミコンのスイッチを入れた僕は……

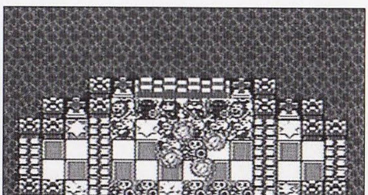
「ああ……また、やってしまった」

ゲーム画面には、スーダラがいこつ、いかすマジシャン、ずっこけカラテカ……という、とんでもないセンスの名前がついた駒が並び、さらにグラフィックも、名前に負けず劣らずのセンス。僕はもう敗北感でいっぱいでした（注1）。

しかし――萎えた気持ちのままダラダラとゲームを始めてみると、意外にこれがハマってしまった。ゲームとして、よく出来ているんである（注2）。そうなると「ぼけなすポール」だの「すちゃらかボウズ」等の駒にも愛着がわいてきて、「しおしおのパー」（注3）なんてセリフも、いかしたセンスに思えてくるから不思議だ。結局、目の焦点があわなくなるほど、ぶっ通しで遊び倒してしまった。

というわけで、今日もまた僕は、ダメゲーかもしれないゲームを買ってしまった。ひょっとしたら、これは『キャッスルクエスト』かもしれないから……（注4）。

（大河内一楼）



▲この画面を見て、面白そうなゲームだと思うのはなかなか難しい。ま、これを見たってことは買っちゃったわけで、後悔しても仕方ないんですけど。

注1／敗北感でいっぱいでした
この時の僕は、瞬間的人生の敗北者で、自分だけがゲームを見る目のないヤツで、行く行くはクソゲーを掴まされ続けて破産してしまうんじゃないか……などの妄想の中に落ち込んでしまうわけです。

注2／ゲームとして、よく出来ているんである
ゲームの内容は、それぞれに攻撃力、防御力、体力などが設定された駒を動かして、先に相手のキングを倒した方が勝ち……という、まあ、チェスの変形のようなゲーム。そうしたテーブルゲーム好きの自分としては「買い！」のゲームだったわけだ。

注3／「しおしおのパー」
「快獣ブースカ」の有名なセリフで、昔流行語になった。

注4／これは『キャッスルクエスト』かもしれないから
……とか思いながら、連戦連敗なんスけどね。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度
★★★★

ネクタリス

解説書（マニュアル）不要・誰でも楽しめるお手軽SLG

お宝度〈★★〉

【機種】PC
【メーカー】ハドソン
【発売日】1989年2月9日
【価格】5800円（税別）

敷居は低いがゲーム性は高い

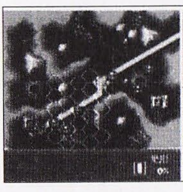
高校在学時にパソコンPC9801・ファミコンの発売が重なり、青春時代はどっぷりとゲーム人生を謳歌していた僕。そんな中、唯一ちゃんとやっていなかったジャンルがシミュレーション（以後SLG）。当時98『大戦略』（注1）に内輪の仲間はみんなハマッていたのだけれど、いざプレイしてみると、その敷居の高さに閉口してしまった。多種多様のユニットが初っ端から登場し、ただでさえわからないのに兵器によっては複数の攻撃方法があったり等々。それに何といっても辛かったのが弾切れ。バリバリ撃ちまくりのシューティングを好んでプレイしてきた僕にとって、「弾切れとはなんぞや」って感じである。

ほとほと面倒くさくなっていた僕に友達曰く、「マニュアル読めば弾切れや兵器の性能・相性は載ってるよ」との事。そんなことは解っているのである。ただ前準備までして遊ぶのは「僕がゲームを遊ぶ」のでなく、「ゲーム様に遊ばせていただく」みたいで、そこまでして遊びたいとは思わなかったのである。

そんな事がありSLGには手を出さない期間が続いたある日、久しぶりに会ったその友達に「大堀でも楽しめるSLGがあるよ」といわれて紹介されたのがこの「ネクタリス」だった。「大戦略」の先入観があって疑心暗鬼でプレイしたものの、それは最初の一～二時間だけ、三時間目に至っては、「明日、PCエンジンのハード込みで買いに行くぞ」と思わせる程どっぷりとハマりまくっていたのである。何がそんなに良かったのかというと、「ユーザーに親切に作られている」点と弾数・生産・補給等の余計な仕様を削り、「初心者でもSLGの面白さのコアの部分の戦略性のみを手軽に楽しめる」ようになっている点。デモ画面で全ての操作方法は見せてくれ、1面を攻略してくれちゃうし、最初に出てくるユニットは歩兵と戦車の二種類だけ、新兵器が登場する時は先に敵が使ってくれて、その兵器の性能と脅威をちゃんと教えてたりするのだ。ほんと親切で解り易いんだよね。「SLGはやれば楽しいんだよ」といった、初心者へのメッセージがビシビシ感じられるのだ。

これだけだと単にヌルいSLGと思われてしまいそうなので一言付け加えると、生産等が無い分、マップ・ユニットを把握して一手一手打たなければならない、詰め将棋的な要素も多分にあり下手なSLGより戦略性という点では格段に高いものになっているのだ。ステージも裏面・敵モード合わせて六十四面とボリューム大!! 当時は就寝前に一面クリアするのが日課になっていた程、まさにスルメのように味わえたゲームなのである。

（大堀康祐）



◀包囲支援効果のゾックを上手く使うことにより歩兵ユニットで敵移動要塞をも落とすことができる。これもこのゲームの楽しさの一つ

注1／『大戦略』PC98でスタートしたSLGの定番。いまだにシリーズが脈々と作られている。固定ファン多し。また、プレステ版『ネクタリス』が98年リリースされ、戦闘シーンはポリゴンで派手。PCエンジン版のマップに新設のマップを加え全108面に。さらにスルメ度は増した。

R・E・V・I・E・W

Universality 普遍度

★★★★★

アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦～

数ある『大戦略』の中でも本作が名作中の名作!!
すでにゲームの域を越えて、将棋や囲碁と肩を並べた

お宝度〈★★★★★〉

【機種】MD
【メーカー】セガ
【発売日】1991年6月17日
【価格】8700円（税別）

これ以上のゲームはこの世には存在しない？

将棋や囲碁が普遍的なゲームだとすれば、ビデオゲームでそれに相当するゲームがあるだろうか？　例えば、『テトリス』や『スーパーマリオ』は？　あるいは『ドラクエ』や『FF』はどうだろう？　〝普遍的なゲーム〟と言えるだろうか……？　〝普遍的〟という以上、いつ遊んでも面白くなければならないし、「懐かしい」と思えるようなものではそれには該当させたくない。

私の中で未だに現役であり、この先もずっと普遍的な面白さを持ち続けるだろうゲームが一本だけある。それが「アドバンスド大戦略」だ。MDのハード特性を絶妙に使い、実に快適に素直に「大戦略」が楽しめる。基本的な「大戦略システム」は忠実に守りつつ、多数の付加要素を加え、いろいろなバリエーション（注1）で遊ぶことができる。キャンペーン設定も絶妙で、圧倒的なアメリカ軍の軍事力を撃破し、ドイツ軍が世界征服を果たすことも可能なのだ。（これを果たした人を三人知っている）

そもそも『大戦略』の歴史は古く、システムソフトがパソコンゲームとしてこの世に出してから、すでに二十年近い歳月が流れている。ファミコンの黎明期にはすでにパソコンゲームの巨星として頂点を極めていた。PC－9801でスタートした『大戦略』は、その後あらゆる機種に移植され、現在ではゲームの王様としての地位を揺るぎないものにしている。一本一本はともかく、発売総本数で数えれば、今までこの世に存在する全ゲーム中の五位以内に間違いなく入っているに違いない。それら数多くの『大戦略』たちの中でも、最もバランスがよく奥深いデキなのがこの『アドバンスド』といえるだろう。

やはり、『大戦略』は、ゲームのカテゴリーから外し、将棋や囲碁のような存在にするべきなのかもしれない。

まず、段位を設け、年間数回の王座決定戦を行う。町のあちこちには「大戦略」道場ができ、じいさんが軒先で日がな一日『大戦略』をやっている。12チャンネルでは毎週水曜日の早朝に「大戦略教室」をやっているし、女流大戦略士が師匠と浮気したあげくヌードになったり……。

とにかく、私は、老後はこのゲームをやりながら余生を過ごす計画を立てているし、もちろん棺桶の中にも入れてもらう予定だ。

（折茂賢司）



▲かなりメジャーなタイトルだが、ユーザーの中では燦然たる「お宝」ゲームとして輝いている。

注1／いろいろなバリエーション
このゲームで「シーライオン」「コーカサス」「フレンチアフリカ」を完全勝利で終わると、史実と異なるエンディングが流れる。フィリップ・K・ディック『高い城の男』とか清水義範『金鯱の夢』などのタイムパラドックスものが好きな人にはたまらないだろう。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度

★★★

No・Ri・Ko

誰が買うんだかわからないけどいまだに発売されるのが「アイドル物」そんなジャンルの代名詞といえばやはりこれ

お宝度〈★★★★★〉

【機種】PC-D
【メーカー】ハドソン
【発売日】1988年12月4日
【価格】4980円（税別）

はたしてこのソフト、小川範子の芸歴に記載されてるんだろうか？

アイドル・有名人物のソフトといえばファミコンの頃より存在していたが、その性能ではアイドルの肉声が聴けるわけでもなく、一部を除き、そのタレントがクレジットされている意味の解せない、作品ばかりが並んでいたものである。

そうした時代を経て、光輝くメディアに、コア構想（注1）に、なにかを期待していたあの頃、ゲームファン期待のニューハード、PCエンジンCDロムロムの第一弾ソフトとして発売されたのが、当時から歌手としても活躍していた小川範子をフューチャーした『No・Ri・Ko』である。

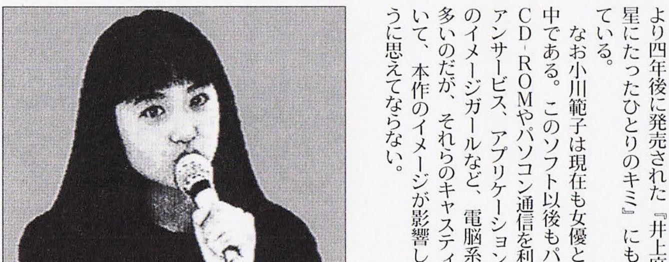
新世代ゲームマシンの発売時には、アーケード人気作の移植物と共に従来機では不可能とされる新機能のデモストレーション的なタイトルが発売されるものだが、本作も従来のROMカード（カートリッジ）では不可能とされていた音声や実写を用い、小川範子との恋愛、というより友人シミュレーションにデータベースで構成されていて、今風にいえば立派なマルチメディアタイトルといえる作品であったのだ。

とはいえ、ファン以外にはまず楽しめないともこの作品であるが、このソフトの登場から丸十年が経った現在の恋愛シミュレーションゲームでも、実現されていない素晴らしい機能も持っていた、その機能とはプレイヤーの名前を小川範子の音声で読み上げてくれるのだ!!（笑）。

とはいってもタネを明かせばバラバラに録音された五十音の音声を、順番に連続再生するだけのものであり、スムーズでもないが、生音であるが故の違和感も伴う奇妙な呼びかけであった。この機能の有効性!? に気づいた非純粋ファンはロクでもない単語を清純派の小川範子に喋らせて楽しんでいたようだが、この機能は、ハドソンでも気に入っていたのか、本作より四年後に発売された『井上麻美 この星にたったひとりのキミ』にも採用されている。

なお小川範子は現在も女優として活躍中である。このソフト以後もパソコン用CD-ROMやパソコン通信を利用したファンサービス、アプリケーションメーカーのイメージガールなど、電脳系な仕事も多いのだが、それらのキャスティングにおいて、本作のイメージが影響しているように思えてならない。

（植野将）



▲小川範子の定期券を拾った主人公（プレイヤー）が、彼女のコンサートに招待されるところからゲームは始まる。彼女の歌も3曲（注2）聞ける。

注1／コア構想
PCエンジンをコア（核）としてCD-ROM・プリンタなど周辺機器の活用、果てはホームバンキングをも目指したNECらしい構想であったが、CD-ROMの普及には成功、それ以外は大失敗といえるもので、現在でも評価は分かれる。

注2／彼女の歌も3曲
『涙をたばねて』『永遠のうたたね』『こわれる』の三曲。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度 ★★

エアーマネジメントII

細かい設定と登場機種が、航空マニアにはたまらない

航空王をめざせ

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】光栄
【発売日】1993年4月2日
【価格】12800円（税別）

空と陸を結ぶ時、君が世界を制覇する

主要都市を結ぶエアーラインを開設し、目指すは世界一の航空王。

まず、設定がこれでもかというほど多岐にわたって存在する。本社を置く都市によって、秘書や社員の肌の色・顔つきが変化する。また、ロットや空港設備を獲得する際には、国同士の友好度により獲得期間が違ってくるほどのこだわり。モードも、六〇・八〇・二〇〇〇年代と三モード準備されている。

すなわち個人毎の設定で、ゲーム内容に無限の広がりが得られるのだ。

たとえば、六〇年代モードであえて、一番飛行距離の短い航空機を使用すると、東京からアメリカまで、一本で空路が築けず、中東からヨーロッパを経由してやっとたどり着くといった具合。効率の悪さを見かねた社員に新しい航空機の購入を勧められても、頑なに拒否する頑固なプレイヤー。「これが夢なのだ」と経営者としては失格であっても、なんとかクリアまでたどり着くことができた。

そんな苦労をしていたどり着いたエンディングではあるが、「あなたは航空王になりました……」で終わり。クリアした喜びを忘れさせてくれるぐらいのあっけなさ。ギャグだとしたらシュール過ぎる。教訓。楽しみは自分で作れ。

（No.03michi）



R・E・V・I・E・W

Originality 独創度 ★★

フェーダ ～エンブレム オブ ジャスティス～

属性が進むべき道を示す骨太シミュレーションRPG

お宝度〈★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】やのまん
【発売日】1994年10月28日
【価格】9990円（税別）

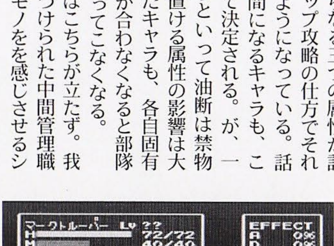
課長の背中はちょっと寂しげ

このゲームでは、自軍にロウ・ニュートラル・カオスからなる三つの属性が設定されていて、マップ攻略の仕方でそれが大きく変化するようになっている。話しの流れの中で仲間になるキャラも、この属性変化によって決定される。が、一度仲間にしたからといって油断は禁物だ。このゲームに置ける属性の影響は大きく、仲間となったキャラも、各自固有の属性と軍の属性が合わなくなると部隊を脱退、二度と戻ってこなくなる。

あちらを立てればこちらが立たず。我が儘な部下を押しつけられた中間管理職の悲哀、といったモノをを感じさせるシステムではある。でも、お話の流れで登場する戦術マップを、やみくもに攻略すればOK。というそれまでのシミュレーションRPGに比べると、現存の仲間とマップ攻略後に参加するであろう仲間の属性を見極めつつ、マップの攻略法を模索しなければならないこのゲームは、より戦略的といえる。

ミッション・バリエーションの少なさや、敵の思考などに多くの甘さはあるが、「悩むこと」の面白さが感じられる良作だ。

（鍛治鬼壱）



▲キャラクターは通常攻撃や必殺技など、多数の戦闘アニメーションを持つ。ソフト対する制作者の気合いが感じられるポイントである

R·E·V·I·E·W
Universality 普遍度
?★★★★

EARTH LIGHT

『ネクタリス』から分かれた二つの進化形、ユーザーフレンドリィな本作の魅力だ

お宝度〈?★★〉

【機種】SFC
【メーカー】ハドソン
【発売日】1992年7月24日
【価格】8500円（税別）

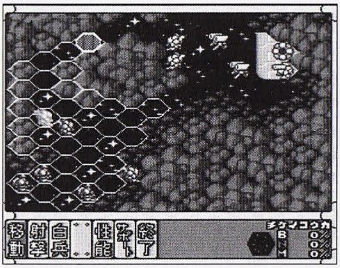
既に完成されたシステムをどう変化させてゆくのか？

PCエンジンの名作『ネクタリス』の続編にあたる戦術シミュレーション。

『ネクタリス』が金属色のクール感を漂わせていたのに対し、こちらはスーパーファミコンのユーザー層を考慮したのか、プラスチック感とコミカルなイメージに戸惑うユーザも多かったようだが、プレイを開始してみれば、シミュレーションには珍しく親切な操作と良く考えられたマップなど、前作の良い部分を受け継いでおり、理想の続編といってもよい仕上がりである。

逆に本作の続編『アースライト ルナ・ストライク』では人物キャラクターの導入・ユニットの機体数からヒットポイント制になるなど、見た目の変化は少ないが、ゲームを進めてみれば違和感の伴う、いうなればガンダムやマジンガーZの登場しないスーパーロボット大戦シリーズになってしまったのが残念である。

最近ではハドソン自らが『ネクタリス』をWindows環境へと移植しインターネットでの無償配布をはじめたが、一本につき数百円で、これら過去の作品が簡単にプレイできるような時代の到来を望みたい。（植野将）



▲親切設計に加えて、可愛い形のユニットやグラフィックがさらにプレイ意欲をそそるように作られている。

R·E·V·I·E·W
Originality 独創度
★★

アルバートオデッセイ

可愛いキャラに騙されて、シビアなシステムに翻弄されまくった記憶が残る……

お宝度〈★★〉

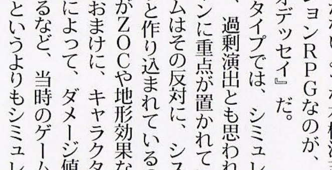
【機種】SFC
【メーカー】サンソフト
【発売日】1993年3月5日
【価格】9600円（税別）

見た目とは正反対の本格志向が最高!!

可愛いチビキャラが出ている画面写真では想像もつかないような本格派志向のシミュレーションRPGなのが、この『アルバートオデッセイ』だ。

通常、このタイプでは、シミュレーション色よりも、過剰演出とも思われる派手な戦闘シーンに重点が置かれている。が、このゲームはその反対に、システム面がしっかりと作り込まれているのだ。その最たる面がZOCや地形効果などの採用にある。おまけに、キャラクターの向いてる方向によって、ダメージ値に修正が加えられるなど、当時のゲームとしては、RPGというよりもシミュレーションに近かった内容。これらのシステムが採用されていることで、キャラクターの無理な移動は不可能だし、自分のレベルに合った行動を行わないと返り討ちにあうシビアな難易度設定に、最初はかなりビビっていた覚えがある。

パソコン系のシミュレーションRPGでは、こういったタイプの内容の作品はよくあったが、コンシューマでは珍しい。おまけに、一九九三年にオリジナルゲームとして発売されたことを考えると、ジャンルの先駆者として評価されてもいいと思うのだが……。（佐和ひろき）



▲自軍のユニットを孤立させないように注意しながら陣形を組む必要があった。当時のシミュレーションRPGとしてはよくできていたと思う。

R·E·V·I·E·W
Universality 普遍度 ★★★★

蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史

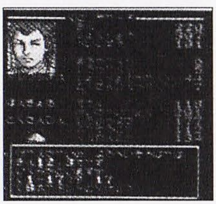
光栄の三大歴史シミュレーションゲーム中、もっとも地味な作品タイトル

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】光栄
【発売日】1993年3月25日
【価格】11800円（税別）

歴史ゲームで、将来の息子と協力して大事を成す

僕には一人の息子がいる。将来、僕と共通の趣味を持って欲しいと願っている。親と子のコミュニケーションではなく、ちょっと年の離れた友人という関係がいい。身近に共通の話題を持つ友人がいるというのは楽しいことだ。そういう時期が、早く来て欲しいと思う。しかし、息子はまだ一歳。「あぶぅあぶぅ、だぁー」と語っている息子に、そんな関係を求めるのは無理というもの。それなら、せめてその「味」だけでも感じたい。それで思い出したのが、『元朝秘史』だった。モンゴル帝国のチンギス・ハーンを題材にした世界侵略ゲームだ。押入の中に眠っていたので、出してプレイした。子供を作って配下の武将にでき、最終的には自分の後継者として王の後を継がせるシステムが、このゲームの特徴だ。自分と息子の名を武将に付け、各地を転戦した。そして、息子の代で大陸を統一した。天命で自分が没し、息子に後事を託したときの気分は、妙にリアルだった。このソフトのおかげで、とりあえず僕は、架空の世界だが息子と時間を共有できた気分に浸れて満足できた。（金井隆幸）



▶国ごとに徴兵できる兵科が異なる。象部隊や西洋鎧を着た重装歩兵など様々なものがある。個人的には、日本の武者が好み。（写真は『蒼き～ジンギスカン』です）

R·E·V·I·E·W
Originality 独創度 ★★★

ベストプレープロ野球

『ダビスタ』の薗部博之のデビュー作は緻密なデータを駆使した画期的なSLG

お宝度〈★★〉

【機種】FC
【メーカー】アスキー
【発売日】1988年7月15日
【価格】5800円（税別）

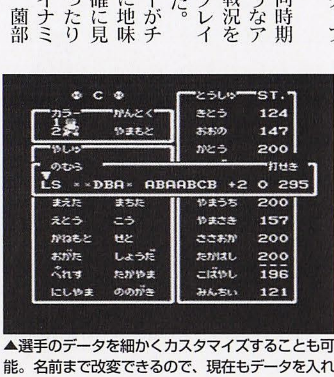
『ファミスタ』から遠く離れて

今でこそ『ダビスタ』で知られる薗部博之氏だが、デビューは野球をモチーフにした本作であった。

野球を題材にしているものの、同時期に発売された『ファミスタ』のようなアクション性はない。プレイヤーは戦況を見守り、指示を出すだけ。そう、プレイヤーが持てる視点は「監督」なのだ。

一見すると、小さなキャラクターがチョコチョコ動いてるだけで、非常に地味な印象を受ける。だが、戦況を的確に見定めた上で、代打やリリーフを送ったりする瞬間、プレイヤーの脳内にダイナミックな物語が生成される。さらに、薗部氏の乱数の組み合わせによる絶妙なプログラミングは、それを予定調和な物語だけに回収することはなく、波乱を起こさせることもある。この絶妙なバランスが本作の最大の魅力だ。

一方、ペナントレースは進むにつれて詳細なデータを積み重ねる。そもそも野球は、積み重ねられたデータが歴史と物語を示すスポーツでもあるが、本作はそのデータ部分を省略せず、詳細に再現している。野球の統計学的な楽しみ方も、充分に可能なゲームでもあるのだ。（松谷創一郎）



▲選手のデータを細かくカスタマイズすることも可能。名前まで改変できるので、現在もデータを入れ換えて楽しんでいるファンもいるほどだ。

R・E・V・I・E・W
Originality 独創度
★★★

「ギャルゲー」なる言葉はこのソフトから生まれた!?

魔法の少女シルキーリップ

お宝度〈★★〉

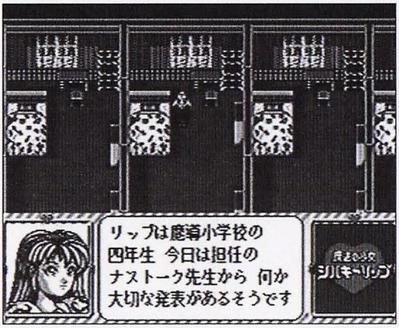
【機種】MD-CD
【メーカー】RIOT（日本テレネット）
【発売日】1992年6月19日
【価格】7400円（税別）

リラルルル、ラリルルル リラルルル、リップ〜

私はこのソフトを触ったことがありません。知人がプレイするのを、横で見ていただけです。なのにハマりました。あぁ、リラルル、ラリルル……。

物語は、魔法世界の次期女王候補であるリップが、ライバルとともに人間界での試練に立ち向かうというものです。これが一話完結型で展開し、一話ごとにアニメ顔負けの主題歌が流れます。もう、七〇年代に流行った、某魔女っ子アニメそのままのノリなのです。見ているだけでハマれるわけです。

自分ではプレイせずに思いっきり楽しんでしまったというのは、ゲームに対する冒涜でしょうか。私としては最大級の賛辞なのですが。ああ、リラルル、ラリルル……。（吉岡聖乃）



◀操作性や音声などに問題はあるものの、斬新な手法や着眼点の良さは高く評価できる。ちなみにリップは、あの姿形で小学生というから驚きだ。

R・E・V・I・E・W
Universality 普遍度
★★★★

戦略SLGからシミュレーションRPGへの過渡期に登場した秀作ファンタジーSLG

キングオブキングス

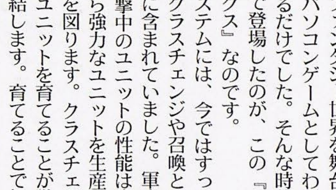
お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1988年12月9日
【価格】5900円（税別）

クラスチェンジで育てる楽しさ倍増

その頃の戦略SLGといえば軍事物ばかりで、ファンタジー世界を舞台にしたものは、パソコンゲームとしてわずかに数作品あるだけでした。そんな時代にファミコンで登場したのが、この『キングオブキングス』なのです。

そのシステムには、今ではすっかりおなじみのクラスチェンジや召喚という要素も一部に含まれていました。軍事物の場合、出撃中のユニットの性能は変化せず、後から強力なユニットを生産して戦力アップを図ります。クラスチェンジの場合は、ユニットを育てることが戦力アップに直結します。育てることで個々のユニットへの思い入れも強まり、これが発展すればシミュレーションRPGまであと一歩、と言えるのですが、それはまた別のお話。本作品にもシナリオモードはありますが、育てたデータを次のマップには持ち越せないのでした。ベースはあくまでもオーソドックスな戦略SLGで、ゴブリンを戦車、ハーピーを戦闘機、エルフを高射砲と置き換えられます。しかし、オーソドックスゆえの完成度があり、ゲーム性そのものは、今でも通用する作品といえましょう。（岩瀬忠）



▲王となって魔王ルシファーからアトランティスを救う「ルシファーとの戦い」モードと、単体のマップで遊べる「マルチプレイ」モードがある。

◆*Interview-04*



高津 弘樹

歴史シミュレーションの雄、光栄に歴史シミュレーションを聞く。あわせて「コーエー」のこれからについてもがっちり情報をキャッチ！

コーエーの広報窓口を担当している高津氏は、自身も古くからのシミュレーションゲームファン。広報として最新のコーエーゲームを総合的に見ながら、ゲームファンとしての目で過去から現在まで光栄ゲームの歩みを厳しくも温かい視点から語ってくれた。

最大の転機は『信長の野望』の発売でした。

――パソコン時代から光栄は歴史物シミュレーションゲームをつくられていますね。パソコンからファミコンに移植する際に苦労した点は何なんでしょうか？

高津　パソコンのゲームを最初に発売したのが一九八一年、タイトルは『川中島の合戦』（注1）です。その後『信長の野望』を一九八三年に発売し、このシリーズは現在も続いています。そして、ファミコンには一九八八年に『信長の野望』を移植して参入しました。当時の苦労としては、ファミコン自体は8ビットマシンで、パソコンに比べCPUパワーが劣っていた事による処理の問題をどう解決するかという点ですね。当時はパソコンもそんなに強力な処理能力ではありませんでしたが、それでもファミコンに比べると複雑な処理を実行できましたので、ファミコン移植に際しては仕様の簡略化が計られています。また、パソコンが大人向けなのに対してファミコンは若年者層が多いというユーザー層の違いを考慮してゲームシステムを再考しました。

――『信長の野望』はその後、メガドライブやスーファミなど

構成・文／南 卓
写真／澁谷哲之
1998年10月16日
（株）コーエーにて

●プロフィール
たかつひろき

一九九〇年四月、光栄（現コーエー）入社。当時より広報業務に加わる。コンピュータゲームとの関わりは、小学生時の『インベーダー』まで遡るが、ハードを持ったのは大学生時。『ハイドライドスペシャル』との抱き合わせでファミコンを購入。ゲーム電卓の腕には自信あり。

注1／『川中島の合戦』
武田信玄と上杉謙信の歴史上もっとも有名な合戦を題材にしたゲーム。全ての歴史シミュレーションの元祖。

各種ハードに移植されましたが、その際、特に苦労された部分はありましたか?

高津　まず、プログラム自体がハードによって違ってきますので、新しい機種が登場すれば、その機種に移植するための基礎プログラムを作らなくてはいけません。新しいハードに参入することは、新たな挑戦をするということになりますね。ハードが新しくなって、CPUが16ビット、32ビットと強化されるにしたがってゲームの内容も強化できるようになりました。ただ、パソコンからの移植という点から見るとパソコンもコンシューマ機以上のスピードで進化を続けていますので、苦労するところは変わらないんですが。また、パソコンからの移植だけでなく、最初からコンシューマ機に特化したソフトも作られるようになり、それぞれの機種の特徴、得意分野を活かすことを心がけてきました。例えば、PCエンジンでは、アニメーション能力が高いところを利用するなどですね。

—光栄は歴史を題材にとったシミュレーションゲームを初期からリリースされていますね。歴史物シミュレーションゲームを作ったきっかけはなんだったのでしょう。

高津　理由としては社長の襟川が歴史が好きだったから、というのが大きいと思いますね。一番最初に『川中島の合戦』を作った時、"大人が楽しめるゲーム"を作りたいという意図がありました。当時のパソコンゲームは、インベーダーゲームのようなアクション主体のゲームが主流で、大人が楽しめる思考型のゲームはありませんでした。じゃ、そういった本格的な思考型ゲームをつくろうとした時、興味を持っていた歴史、戦国時代に題材を求めたようです。

—最初は戦闘の部分を再現しているに留まっていましたね。

高津　そうですね、『川中島の合戦』は本当に、合戦のシーンを再現した戦術級のシミュレーションゲームでした。

—それが、シリーズが進化するごとに、「内政」など国家経営的要素が付加されてきましたよね。そういう要素の付加でゲームはどのような変化をみせたのでしょうか。

高津　一番の転機は『信長の野望』だと思います。それまでは、ひとつの戦場を再現した戦術シュミレーションを主体としていました。それが『信長の野望』を作った時にはじめて経営的な要素を取り入れて長期間の歴史を疑似体験できるように変わりました。これが、現在まで続く『信長の野望』シリーズ全ての基礎となっています。

"女性"を意識したゲームを作るために"女性"を制作者に起用する事が必要になりました。

—もうひとつ、光栄の代表的ゲームには『アンジェリーク』(注2)がありますが、この異色のゲームのリリースにはどんな意図があったのでしょうか?

高津　『アンジェリーク』は光栄が"歴史物シミュレーション"だけじゃない多様なゲームジャンルへの進出を考えていた時に出てきたものです。その中でも、"女性"を特にターゲットに考えて作られたのが『アンジェリーク』です。発売は一九九四年ですが、開発自体は一九九三年から始まっており、その当時はまだ"女性のユーザー"という市場が意識できる程大きくはなかったのですが、エンターテインメントとしてのゲームは男女の別なく楽しめるはずという思いはあり、未開拓な市場として捉えておりました。極端な話をすれば、人口比で約五割は女性ですから、非常に大きなビジネスチャンスがあると感じていました。

—『アンジェリーク』は最初からコンシューマ機でリリースされていますね。

高津　最初はスーパーファミコンです。女性向けのゲームですから、パソコンよりはスーパーファミコンの方が敷居が低く手に取って貰いやすいと思ってコンシューマ機で発売しました。

—『アンジェリーク』の場合は、開発チームからして異彩を放っていますね。

高津　"女性向けゲームを作ろう"と考えた時、まず"じゃあ、何故これまで女性に向けたゲームが作られていないのか?"という点を考えました。それは、ゲームの作り手が男性ばかりで、女性が求める楽しさや、女性に受け入れられる感覚が解らないのではないかという事で、女性メンバーで構成された開発チームを作ったわけです。そのチームが作り上げたのが『アンジェリーク』です。

—『アンジェリーク』に対するユーザー、特に女性の反応は

注2/『アンジェリーク』
女王候補の女性二人が適性試験で惑星を育成、発展させるため奮闘するゲーム。しかし美男揃いの守護聖達との恋愛パートの方に夢中になるプレイヤー続出。主人公のライバルキャラクターが意外に可愛らしい性格の良いお嬢さんなのも平和でよい。

どのようなものだったのでしょうか。

高津　おおむね、ゲームに満足していただけました。続編で音声が強化されたり、映像を多用したりした点も受け入れられています。ユーザーの要望としては、「このキャラクターの声優は誰にしてくれ」というキャストに関する部分や、「アニメーションシーンを増やして欲しい」といった付加を求める内容が大半で、ゲームには満足している人が多いようです。

——それら、絶大なキャラクター人気がドラマCDなどメディアミックス化の原動力となったということですね。

高津　そうですね。『アンジェリーク』は最初からメディアミックス展開を考えた最初の作品になるでしょうね。

光栄のゲームはアジア圏でたいへん受け入れられています。

——日本、大陸以外を舞台にしたシミュレーションは作られないのでしょうか?

高津　いくつかは作っています。ナポレオン時代のフランスを舞台にした『ランペルール』や、アメリカの現地法人である光栄アメリカで南北戦争を題材にしたシミュレーションを開発、発売しています。しかし、題材は多種多様にあると思うのですが、ユーザーに受け入れられる題材はなにかを慎重に選択していく必要があると感じています。アメリカ市場で歴史シミュレーションを発売した際、ゲームシステムなどに対する評価は高かったのですが、セールス的には芳しくありませんでした。どのようなゲームが受け入れられるのか、それを考慮する必要がありますね。

　ただ、アジアの方では、『三國志』モノなどは売れているので、アジア圏には歴史ゲームは受け入れて貰えるという手応えを持っています。



——アジアで受け入れられている『三國志』ですが、軍師が使う"計略"が回を追うごとに強力になってきましたが、そういった点にアジアのユーザーは違和感を感じないのでしょうか?

高津　どうでしょうね。賛否両論はあると思います。軍師の計略をゲームとしてどの様に反映させるかという解釈は様々です。『三國志』シリーズでも作品によって計略の効果に幅がありますので、好みの作品を見つけてもらいたいですね。

『大航海時代』の音楽は菅野よう子さんが作曲しています。

——大航海時代を扱ったゲームもありますね。

高津　『大航海時代』シリーズは"冒険"という部分を大きく取り上げていますが、プレイヤーが

注3／菅野よう子
バンド「てつ100%」のメンバーとしてデビュー。解散後、主に作曲、アレンジを中心に活躍。最近ではアニメのBGMを手がけることでも有名。『カウボーイビバップ』のジャズを中心とした曲など、個性豊かなサウンドでファンを大増殖させている。

注4／『ウィザードリィ』
絵のついた『ウィザードリィ』。昔からのプレイヤーは、絵がついたことを喜んだ反面、「ウィザードリィっぽくない」と感じさせた。RPGの元祖的存在である。

自分好みのシナリオを楽しめる幅を持たせています。特に『大航海時代』シリーズは作品ごとにゲームのテイストが変わっているので、プレイヤーが好みにあわせて選択するのがいいと思います。

――『大航海時代』といえば、音楽にも特徴がありますね。

高津　初期の『大航海時代』の音楽を作曲されているのは、菅野よう子さん（注3）ですね。今ではCMソングやアーティストへの楽曲提供で活躍されています。『大航海時代』の音楽でもポップさとともに、世界各地の音楽にそれぞれ特徴をもたせていて、アルバムでまとめて聴くと楽しいですよ。

――『信長の野望』は移り変わりの激しいゲームの世界にあって非常に長期間親しまれていますね。その間にユーザーに変化や、変質はあったのでしょうか。

高津　パソコンや、コンシューマ機の進化に伴って、再現できる要素が増えたり、システムが複雑化して難易度がやや高くなっています。それにつれ、ユーザーを絞り込んでいる一面はあると思います。

――その意味では、システムがシンプルだったシリーズ初期のゲームは理解しやすかったですね。入門書的に旧来のゲームをプレイしてみるのもいいんじゃないでしょうかね。

高津　そうですね、旧作のリリースも積極的に行っているので、できればシリーズを追ってシステムを理解して楽しんでくれると嬉しいですね。

ゲームに対する自信が光栄ゲームの価格にもあらわれているのです。

――光栄のゲームは、やや高価だったというイメージがありますけれど。

高津　ややですか（笑）。コスト面も含め作品そのものの対価として価格設定をしています。作品のクオリティに対する自負もあります。ユーザーの反応としても、「値段は高いが、ゲーム自体には満足している」といった好意的な受けとめ方をしてくれているようです。

――では高津さんの特選ゲームを紹介してください。

高津　では、自社のゲームと他社のゲームの両方を（笑）。自社のゲームでは一番は『三國志』です。そのなかでも特に二作目はオススメです。システムが簡略化されていて、初心者にも理解しやすく、合戦シーンも戦術性を残しながら、極めて単純化されているからです。

二番目は『大航海時代』です。冒険していく感覚がリアルに楽しめました。準備が足りないと遭難したり、嵐に遭遇して不条理に沈んだりするところが、その当時の不安さをよく表現しています。音楽が良かったというのも一因です。あとは、『アンジェリーク』も好きです。

――では光栄以外のメーカで好きなゲームというのはどんなタイトルですか？

高津　順番はつかないんですが、『ウィザードリィ』（注4）のファミコン版を学生時代に遊んでました。そして『ゼルダの伝説』のスーパーファミコン版、『神々のトライフォース』は良く出来てましたね。万人に勧められる秀逸なゲームバランスだと感じました。それと、『女神転生デジタルデビルストーリー』（注5）ですかね。合体で出てくるモンスターに面白いのがいるんですよ。

『コーエー』になって〝五つの柱〟を新しく追加します。

――光栄は社名をコーエーに変更していますね。これからのコーエーのゲームはどう変わるのでしょうか？

高津　歴史シミュレーションの光栄から総合ソフトメーカーに脱皮を図ろうというのが今回のCI（注6）の目的です。そこで〝五つの柱〟を考えています。それは『アクションゲーム』（注7）『本格派RPG』『ネットワークゲーム』『女性向けゲーム』『子供向けゲーム』（注8）です。これらの新しいジャンルのラインナップを、これまで培ってきた歴史シミュレーションゲームに加えていく予定です。

――これからさらなる飛躍のための変身ですね。本日はありがとうございました。

注5／『デジタルデビルストーリー』
『女神転生』シリーズのひとつ。このシリーズの特徴、悪魔合体はゲームの醍醐味のひとつ。スライムができたらリセットを繰り返した日々が甦る。

注6／CI
「コーポレイトアイデンティティ」。会社の目的をはっきりさせ、イメージを統一し会社組織を強化する事。コーエーの場合は、方針変化によるCI活動。新ロゴから孫悟空のゲームができるのかと一瞬驚いたが、それはない……らしい。

注7／『アクションゲーム』
……にあたるのが『デストレーガ』。遠距離を魔法で、近距離を格闘で戦う対戦アクションゲーム。

注8／『子供向けゲーム』
こっちは『もんすたあ★レース』。モンスターを集めてレースさせるゲーム。収集の楽しみとレースでの勝敗を競う楽しみの両方が楽しめる。



◆*Interview-05*

★よしみる×向井 忠

お宝ソフトの代表作「メタルスレイダーグローリー」の全てを知る漫画家★よしみる先生とプログラマーの向井氏に取材。このゲームはまさに純度百パーセントの「作家」のゲームだったのだ

構成・文/南 卓
写真/澁谷哲之
1998年10月21日 池袋にて

制作期間には四年ほど要し、いつのまにかメディアが変わった

―『メタルスレイダーグローリー』を作られた当時のゲーム業界の状況を教えてください。ファミコン末期で、スーファミ初期ですね。

よしみる いや企画を立てたときは、ファミコン全盛期でした。

向井 企画を立てたときは、ディスクシステムが出て一年ぐらいの頃。元々、ディスクシステム用ソフトとして企画されたのが、制作している途中で変化して現在の製品の形になったんです。

よしみる ディスク何枚組のソフトとか言って企画してたよね。物語を考え始めたのが一九八六年、「ホビーボーイ」（注1）での『フィクサリア』（注2）の連載が終わってすぐの時期だから、実際に作業に入ったのは一九八七年からかな。

―制作が開始されてから、完成するまでにどのくらいかかりましたか。

向井 四年はやってない……、三年ぐらい。

よしみる 四年プラスシナリオ?

―当初はディスクシステム用に企画されたという事ですか。

向井 そう。

よしみる でも、最初は企画自身が漠然としてたよね。

向井 最初に、ファミコンでどの程度の絵が描けるかという事で、よしみる先生に絵を描いて貰ったら、「コレはすごい」っていい絵ができた。そこからみんながだまされて、長々つきあう羽目になったと（笑）。

●プロフィール

ほしよしみる（写真右）
神奈川県横浜生まれ。DAX50、シティR、アコード2.0Si、ミニ1000と乗り継ぎ、現在のクーパーに至る。仕事方面では、現在向井氏と企画を進めているほか、小説『E.G.コンバット』（電撃文庫刊）シリーズがラインナップ中。

むかいただし（写真左）
群馬県生まれ。★よしみる氏とのユニットで一九八六年、FC版『ガルフォース』、八八年『ファイヤーバム』などを製作。以後、ゲーム製作会社を放浪。現在、よしみる氏と再度ユニット中。

――シナリオはずっと、よしみる先生がつくられていたのでしょうか。

よしみる　向井くんは、HAL研（注3）の社員だったから、別の仕事をしていて『メタルスレイダー』の企画にGOサインが出るまでは、本格的に動けないからあらすじ的なシナリオやイメージ画なんかを揃えていました。それを元に企画が本格的に検討されたんです。

――では、基本的によしみる先生がシナリオだけでなく基本コンセプトを作ったということですか。

よしみる　基本的には『フィクサリア』と同じ流れ。キャラクターを起こして、メカを設定して、世界観は元々温めていたモノを使っていた。あとは、ゲームマシンに関する知識を補強する期間をおいて制作に入りました。

ゲームを作っているうちに『グローリー』で出来ることが解ってきた。

向井　『グローリー』の前に先生が関係したゲームが二本あったんです。その実績があったので大きな企画でも通りやすかったっていうのがありますね。MSX版『ガルフォース』（注4）、ソニーがキャンペーンを張って作った作品。それの敵キャラクターのメカデザインを担当していた。ファミコン版の方の『ガルフォース』は、キャラクターの動きや、メカなどを作った。あとは、東京書籍の教育ソフト『よっちゃんのお花畑』（注5）って掛け算と割り算の二種類の計算が学習できるソフト。

よしみる　それらの作品を作ってる中でゲーム制作の基本的な部分を理解したり、ファミコンのスペックでできることが徐々に解ってきた。

――では『グローリー』の制作に際してのコンセプトはどういった部分なんでしょう。

向井　『グローリー』の制作コンセプトは〝★よしみるのゲーム〟というもの。作家志向型の作り方です。

よしみる　そういう経緯ですので、作品のなかでやりたいことは自由に制作できた。物語など、作品の全体的な監督は私だけど、プログラムなど技術的な分野の監督は向井くんがそれぞれ担当していた。このふたりの間で話し合いがもたれて、技術的に可能なことと、盛り込みたい内容のギャップでせめぎあいがあったわけです。ただ、ふたりの話し合いで決定できたので制作は軽快に進められました。

――作家志向というコンセプトの元にプロジェクトが始まったということですが、ゲームのジャンルはどの時点で決まったのでしょうか。

向井　アドベンチャーゲームというのは最初から決まっていました。

よしみる　先に〝アドベンチャーゲームにしよう〟って決めたわけではなく、自由に作っていったら結果的にアドベンチャーゲームになっていたというのが正しい表現になると思います。

――ディスクシステム用だった企画でしたが、製品はROMカセットになってますよね。その変更の時期と理由はなんなんでしょうか。

向井　まず、内容的にディスクに入りきらないと判断したこと。それに加えて、ディスクシステム自身が二年程度で盛り上がりを欠いてしまった事が大きいですね。ROMカセットに使用するメモリの価格が下がって、ROMカセットに有利に働いたという要素もあります。よしみる先生の絵が本格的にできあがり始めた頃には、もうROMカセットで発売することは決まっていました。企画段階でディスクシステムだっただけで、事実上はROMカセットで開発したということですね。

――『グローリー』の特徴もしくは表現したかったことはなんでしょうか。

よしみる　僕がやりたいようにやっただけ。ゲームシステムにしても、場面に合ったシステムを僕が入れたいから作っていった形です。

向井　言いなり（笑）。

よしみる　だから、僕が「こういうことできるの？」って聞いて「できるよ」ってなるとじゃあ作りましょうと。（笑）

向井　納期も、人材も全て言いなり（笑）。「できないよ」っていったら「がんばりましょう」、「容量的に入らないよ」っていったら「じゃあ容量を大きくしましょう」って。8メガってMMC5（注6）が使えるメモリ量の最大値なんですよ。

表情に変化がないとヘン。キャラクターが動かないとつまらない。

――当時の同種のゲームに比べて表情が豊かだったり、アニメーションを多用してたりしますね。

注1／「ホビーボーイ」
徳間書店が出していた総合ホビー情報誌。

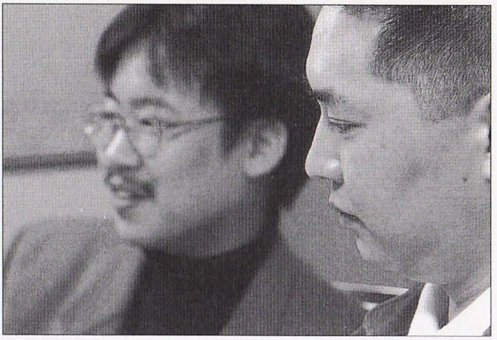
注2／『フィクサリア』
正式には『亜空転騒フィクサリア』。主人公のシン・イチノセをはじめ多くのキャラクターが『メタルスレイダー』にも登場している。このコミックス自身かなり高額で取引されているらしい。個人的にはキャティのキャラが違うのがなんともかんとも（笑）。

注3／HAL研
HAL研究所が正式名称。個人的にはソフトメーカとしてより周辺機器メーカとしての記憶の方が強い。X-1用のジョイボールとか持ってるよ。

注4／『ガルフォース』
美女で構成された軍のチームが異星人の軍を相手に奮闘するオリジナルビデオアニメーション。アンドロイド少女キャティの設定や、ウサギ耳状のセンサーを付けた美少女＋パワードアーマーという絵柄が斬新。その耳センサーは様々な作品で今も現役（笑）。

注5／『よっちゃんのお花畑』
ゲームに学習効果を持たせたソフトらしい。この手のソフトで学校のお勉強が出来るようになったという話はトンと聞かない。

注6／MMC5
ファミコンに使われていたチップ。当時としては高性能。その分高価なため限定されたソフトにしか使用されなかった。



向井　それは、ディスクシステム用に企画された段階から動きについてはこだわっていました。基本的なシステムから動くことを前提にしていた。

よしみる　僕は絵が動かないとつまんないタチなんで、自分のキャラクターが動かないのはイヤだと。動かすために開発用ツールを作ってもらったら、そのツールが良くできていて動きを自分で描いてしまえた。ゲームに組み込む前に、ツールの段階で動きを確認できたので、アニメさせる一連のCGデータを作って、そのデータをそのままゲームに組み込んだ。なので、アニメーションデータはこちらで作ってました。

——小画面のキャラクターにも表情を多く用意されてますが、どのような効果をねらったのでしょうか。

よしみる　動かないとヘンだと思ったからです。ふつうは表情変化があるのが当たり前でしょ。それにキャラクターに芝居をしてほしかったんです。

——よしみる先生が『グローリー』で表現したかったのはなんでしょうか。

よしみる　それまで、出版の仕事やったりアニメーターをやってたりもちろんマンガも描いてますし、絵を描く仕事をいろんなジャンルでやりたかったんですよ。絵を描くという点でみれば、ゲームもありかなと思ってやってみた。自分の作品としてマンガ制作と同じように考えて作っていったら、結果『グローリー』ができたんです。当時、主流だったパソコン系アドベンチャーのプレイヤーの動機付けに綺麗なグラフィックを見たいと言う欲求を起こさせながら、それを簡単に見させないための障害として謎を配置したり、フラグをたてさせたりそういう面倒な段取りを踏まないと進行しないゲームはちょっと違うなと。それで、『グローリー』はストーリーがどんどん進行していくように作りました。

——ゲームのクリエイターはプログラマーとの衝突が発生しがちですが、そういう意見の相違はありましたか。

よしみる　いやー、喧嘩しましたよ。

向井　喧嘩したのは、後半。シナリオをバッサバッサと削った頃、みるみるうちになくなっていった。

よしみる　容量的に入らないから仕方ないんですけどね。

向井　本当に喧嘩したのは最後の辺りですね。ムッとしていた。

よしみる　絵的な面では、アニメデータまでをこちらで作っていたので、通常発生しがちなイメージの相違に悩まされるということは少なかった。

向井　圧倒的にグラフィックの制作に時間がかかってますね。

よしみる　三年もやってると途中で、絵柄が変わってきちゃって、それで書き直したシーンがあるぐらいですからね。

ファミコンのCGは線がないドット絵。パレットの色数も少なくて苦労しました。

——グラフィック制作に何故それほど時間が必要だったのでしょうか?

向井　『グローリー』は五百シーンぐらいありますが、それをほとんどひとりの人間が描いていたわけですから、時間がかかるのはしょうがない。

よしみる　ドット絵そのものを描くだけでも綺麗に描こうと思えばそれなりに時間がかかりますし、アニメーションさせようとすると更に時間を必要としますからね。ファミコンの場合だと色の選択が難しい。ファミコンのスペックの関係で、使える色数が決まっていましたから、適当な色が使えない場合はそれっぽく見せられるように工夫が必要でした。そういった、表面に見えにくい部分での苦心もあってただ絵を描くより時間が必要でしたね。しかし、当時はその制約があるのがゲームでは当たり前でしたけれ

注7／スプライト
オーバーテクノロジーの技術や遺跡を守護する超能力者……ではなくて、画面内で動きを表現する手法のこと。スプライトの表示制限を回避するため、様々な方法が考えられていた。

どね。反面、パソコンでも出来ないスプライト（注7）を使って六十分の一秒でアニメーション出来る機能があったのでそれは活用できました。

―グラフィックチームを作るなど分業制にしなかったのは何故ですか？

よしみる　現在のゲーム機の表現能力だと、描画線が出せるんですけど、ファミコンの画面の荒さではその線が出ない。つまり、原画、動画というものが存在し得ないわけです。HAL研の若い社員にグラフィック制作を手伝ってもらった事もあるんですが、どうもイメージが伝わらない。ドット絵を直に描くとなると、他人にイメージを正確に伝えるのは難しく、アニメーションの制作手法のようなシステマチックな方法には向かなかったんです。

マニュアルにお風呂のシーンを載せてしまって、ちょっと調子に乗り過ぎちゃいました。

―ファミコン時代にはファミ倫の審査がありましたよね。『グローリー』ではシャワーシーンが問題になったと聞きましたが、それについてはどう思われていましたか。

よしみる　イヤでしたよ。すっごいイヤでした。しかし、当時周囲からは「自業自得」って言われました（笑）。

向井　マニュアルのマンガにお風呂シーンをいれちゃって、それでバレちゃった。

よしみる　それまでは、そんなに神経質じゃなかったんだよね。

向井　みんなニコニコだった。任天堂も、会社の上の人も。

よしみる　ちょっと調子に乗り過ぎちゃったかな？　当時にしてはあまり例のない厚いマニュアルをつけたり、ピンナップやシール（注8）を付属させたりしたんで、ちょっと調子に乗っちゃいましたかね。最後に問題になって慌てて修正しましたね。

向井　その頃の状況としては、ゲーム業界全体が一種の同人状態で、〝私ゲーム〟自分の個性を前面に押し出したゲームを作っていた時代が終わる頃でした。その後、エンターテイメント理論ていう訳の分からない理論が導入されてくる頃で、倫理面でも問題視され始めた。

よしみる　当時の雑誌で、『グローリー』とは関係ないところでもファミコンゲームにおける倫理問題って取り上げられてましたよ。

―現在のゲーム機の能力は大幅に向上していますが、『グローリー』のリメイクを考えた事はありませんか？

よしみる　PCエンジンに移植できないかと、他のメーカーに働きかけたことはありましたよ。

向井　HAL研が会社更生法の適用を受けた際に、よしみる先生は『グローリー』のゲームの権利を全て引き上げちゃったんですよ。ゲームの権利を法人じゃなく、個人でまるまる一本持ってる。音楽を除いてね。

よしみる　そうなったのはあくまで結果論だけどね（笑）。

―『グローリー』で好きなキャラクターは誰になりますか？

よしみる　描いてて楽しいのは「あずさ」（注9）かな……。可愛くかけると嬉しいですからね。

向井　「アイちゃん」（注10）かな。アイちゃん長いからなぁ。最初に企画を作ったときによしみる先生に描いてもらったキャラクターが「アイちゃん」。『グローリー』にはちょっとだけしか登場しませんけど、一番思い入れがあるかもしれませんね。

―過去にリリースされたゲームの中から特選のゲームを選んでいただけますでしょうか。よしみる先生からおねがいします。

よしみる　『グランツーリスモ』（笑）。このゲームはすごいやってる。クルマが好きなんで『グランツーリスモ』のゲームバランスや、クルマの再現性が好きですね。あとは……メガドライブの『アドバンスド大戦略』。良くできてたと思います。他のコンシューマ『大戦略』はプレイしてないんですけど、たぶんシリーズの中でも良くできてたんじゃないかと思います。最近では『風のクロノア』も良かったと思います。『スターフォックス』は入れ込んでるってほどじゃなかったですが遊んでましたね。

―向井さんの特選ソフトをお願いします。

向井　『ゼビウス』。初めの『マリオ』、初めの『ツインビー』、『DOOM』（注11）にシミュレーションモノで『COMMAND AND COQUER』（注12）いや『ヘルツォーグ・ツヴァイ』だな。初代『マリオ』は『パックランド』と比べて、インパクトが強かった。『ツインビー』はうまく移植されていました。『グラディウス』みたいな横シューティングは得意じゃなかったんで、縦シューティングの『ツインビー』は楽しめた。オリジナルのゲームが好きなんですよ。

注8／ピンナップやシール
ソフト関連グッズのはしり。ちなみに、中古価格はこの付属品の有無で大きく変動する……らしい。

注9／「あずさ」
明るい性格がウリの可愛い方面担当ヒロイン。お兄ちゃんと一緒にいればとりあえず幸せという、少し歪みが入りつつある女の子。花でいえばひまわりか!?

注10／「アイちゃん」
企画段階での参考CGの女の子。本編では宇宙ステーションドックで整備工助手をやっている女の子。あずさの原型でもあるらしい。『亜空転騒フィクサリア』のキャラクターでもある。

注11／『DOOM』
ネットゲームの大ヒット作。コンセプトは「KILL KILL KILL OVERKILL」。（笑）全世界のプレイヤーがサイバーワールドで撃ち合う様は客観的にみると楽しくて怖い。

注12／『COMMAND AND COQUER』
政府軍あるいはテロリストになって、相手陣営に兵を送り込んで戦争に勝つソフト。政府軍だろうがテロリストだろうがやることはあまり変化ない。ブラックユーモアが楽しい。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度

★★★★★★

超兄貴

ゲームなんぞにうつつを抜かす、軟弱なゲーマー達彼らに喝を入れるべく打ち出された男のゲームである

お宝度〈★★〉

【機種】PC-CD
【メーカー】日本コンピュータシステム
【発売日】1992年12月25日
【価格】7200円（税別）

君は聞こえたかあの暑苦しいまでの歌を

ら〜ら〜ら兄貴、ら〜ら〜ら兄貴、兄貴、兄貴、兄貴、兄貴、兄貴、兄貴。……さて、この冒頭を見て、ただの兄貴という言葉を並べただけと思った人は、さようなら。あの日あの時この『超兄貴』の洗礼を受けた人間には、「兄貴」という言葉を見ただけで、たおやかな女性コーラスによる「兄貴」コールが聞こえ、ボ帝傘下の勇壮なるムスクルスどもが暴れるさまが瞼の裏に甦るのである！

発売したのは、本業はお固いメサイアさん。この年にも『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』や『らんま1／2打倒！元祖無差別格闘流』などのメディアミックス的作品を発売。声優もバシバシ出ていたので、まだ弱小勢力に過ぎなかったタク供も、期待してメサイアの動向を見ていたものです。また同社は『重装機兵ヴァルケン』などのハードなアクションシューティングも発売していることでも注目度が高かった。

さて、物語はめちゃくちゃなフリをしてキチンとスジが通ってます（破綻していないだけだけどね）。敵は銀河ボディビルコンテストを連続制覇したビルダー星の帝王・ボ帝。彼は枯渇しつつある資源・プロテインを手に入れるために、近隣の惑星を侵略しはじめていた！主人公たる韋駄天（1P）と弁天（2P）は、アドン&サムソン（オプション）を連れ、ボ星目指して飛び立ったのだぁ〜。あ〜ぁ……。というわけで、登場するキャラ達はみんな筋肉自慢のボディービルダー達。機械と融合して兵器みたいになっているけど、ともかくみんな筋肉野郎だ。女郎（めろう）もいるけど。暑苦しいまでのムキムキの乱舞が楽しめちゃうのだ。コンティニュー画面では、禿頭ムキムキマンのアドンが、ポージングを決めながら



◀ワセリン塗ってテカリまくった筋肉が鬱陶しい、オプションのアドン。他にも天使やうみぼうず（だったっけ？）とかいうのがいる

注1／葉山氏
葉山宏治。『超兄貴』の音楽担当。『ラストハルマゲドン』をはじめとし、多くのゲームサウンドを手掛けている。この『超兄貴』においてブレイクし、翌年から多くのライブコンサートを開催している。

注2／関連CD
『超兄貴-兄貴のすべて-』。NECアベニューより発売された『超兄貴』の音楽集。エクステンション・アレンジバージョンなる曲が六曲収録されている。どいつもこいつもサンプリングボイスがさらに暑苦しくなっている。他にもNECアベニューから『超葉山〜兄貴番外地〜』『仁義なき兄貴』が、TWO－FIVEから『帝国』など多くのCDが発売されている。

カウント・ダウンをしてくれるし。慣れてくると、その仕種が実にラブリーに思えてきちゃうのだ。

普通のシューティングだが筋肉熱中度アップしまくり！

　こういう風に書くと、知らない人間は混乱するけど、ゲームの核自体は実にフツーのシューティング。自機の韋駄天や弁天を戦闘機と置き換えてみよう。アドン&サムソンは横にくっつく小型戦闘機。通常はビームをパルス撃ちして、タメ撃ちで極太レーザーが撃てる。ボムも発射できて、敵弾が消えるぞ……と、ほんとうになんの変哲もない「ただのシューティング」だよねぇ。難易度もそう高くないし……。「全国の撃ち物中毒者に挑戦状」と書かれているわりにはアマアマなんだな。この我輩がクリアできたのだから、ヌルヌルに分類されるぐらいだろうな。発狂「東亜プラン」や凶悪「彩京」などのゲームを全面クリア、画面一杯の敵弾をエンドルフィンを分泌して避けている人間には「退屈」と思われてしまうかもしれない。そうするとこのゲームの突出したところは、キレてるグラフィックだけか？

　いやいやまだ在りますってば。冒頭の「兄貴連呼」はここまでのためにとってあるのですから。それは！（観客「それは？」）……この世界観にピッチリ合わせた「バック・グランド・ミュージック」だッ！（ここで爆発音）。兄貴〜も、もうダメだ……。もう、思い出しただけでも熱くなれます。「ヤエモン」をはじめ、「ドイツ人ジャーマン」「クラッシュ・ブラスター」などなど。サンプリングが効きまくった葉山氏（注1）のサウンドは、いやが上にでもゲームの筋肉熱中度を上げてくれるぜ！　初プレイのときなんか思わずPCエンジンからCDを取り出して、デッキで聞いちゃったもんね（注　第二トラックは再生してはいけません）。な〜んて、ここで語っても、サウンドは聞こえないのだから仕方がない。下に関連CD（注2）について書いたので、ヒマと余剰金のある人は聞いてください。

　さてこのように、コアゲーマー&一般ゲーマーの双方ともにターゲットとして入っていないような困ったちゃんなこのゲーム。なぜか……売れました。初回プレス数があまり多くなかったのかもしれませんが、一時期新宿・秋葉原などでは手に入らないという状態にまでなったのです（体験談）。その波及効果は、ゲーム各誌でベ〜ンと紹介されるに留まらず、コミカライズ（注3）なんかまでされちゃいました。何がそこまでPCエンジンユーザーの魂を揺さぶったのか？　その理由はこのゲームを買ってしまったユーザーの数だけ在るのでしょう。「おめめパッチリ・声優うっふ〜ん」なギャルゲーに脳髄まで汚染されたタクの濁った瞳には新鮮に映ったのか、それとも世の中のゲーマー共が「自分もマッスルになりてぇ」と勘違いしたのか。まさかみんなホ（以下略）。我輩なんぞはサンプルを遊び倒したあげく「こんな人生を見失っちゃったゲーム、今後出やしないだろう」と呟き、記念碑的意味も含めて資料として購入（自腹）しました。大方のゲーマーの方々も、同じようにバカゲー紳士録に加えるべく購入したと思います。

　しかし、そんな予想が見事なぐらい打ち砕かれたのは皆様もご存じのとおり。九四年にはPC『愛・超兄貴』が発売。その後も『超兄貴爆裂乱闘編』『超兄貴〜究極無敵銀河最強男〜』『超兄貴〜究極…男の逆襲〜』が発売されました。が、どれも初代を越えられませんでした。やっぱり最初のインパクトって肝心なんだなぁ。

（霧方るんた）



◀敵もボディービルダー達。みんな一番大切なプロテインを手に入れるために戦うのだ。中には百年以上のビルダー歴を持つ奴もいたりする……

注3／コミカライズ
徳間書店の「少年キャプテン」（休刊）にて、『超兄貴』のコミカライズ（田丸浩史・作）も連載されていた。しかし、その内容はぶっちぎりで別物。主人公たるイダテンは一話で死亡。通りすがりの農民・ジョーがイダテンとなってボ帝を倒しにいくという風になっちょります。思わず「レンズマンかいッ！」というツッコミが入ってしまいます。田丸氏はその後『アルプス伝説』なるブッちぎれラブコメを掲載していましたが、「キャプテン」の休刊により未完のままを終了。『トライガン』や『ガイバー』も行き先が決まったことだし、この『アルプス伝説』もどっかで再開してくれませんかねぇ？　頼むから。

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度

★★★★

SILPHEED

スペースオペラを見るような感覚でプレイできるポリゴンシューティングゲームの力作!!

お宝度〈★★★〉

【機種】MD-CD
【メーカー】ゲームアーツ
【発売日】1993年7月30日
【価格】8800円（税別）

SF少年が渇望していたスペースオペラとの出会い

誰もが一度は通ってきた道だと思うが、ご多分に漏れず、私もSF大好き少年だった。いや、現在も好きなのだから自らSF大好き青年（もう中年かな?）と名乗ってしまおう。小学生の頃から『海底二万哩』や『タイムマシン』、『透明人間』などの子供向けにアレンジされた作品を読み漁っていたことを記憶している。その後映像の世界のSF作品にどっぷりとのめり込んでいったのだが、その大きなきっかけを与えてくれたのが、リバイバル上映時に父に連れられて観に行った、あの名作と誉れの高き『2001年宇宙の旅』だった。

今はなくなった銀座一丁目の「テアトル東京」の大画面で見たこの作品は、小学生だった私にはあまりにも難解なストーリーだった。しかしその映像美は、私を感動の坩堝へと誘ってくれた。それほどに衝撃的な映像だったのである。

その後中学生になった私が見た映画が『スターウォーズ』だった。科学的な根拠に基づいて作られた『2001年宇宙の旅』（注1）とは違い、あくまでも娯楽作品としてのSF映画に徹していたことが、逆に私を感動させてくれたことを今でもはっきりと覚えている。

その後中学～高校生時代はTVアニメに夢中になり、『宇宙戦艦ヤマト』『銀河鉄道999』などを堪能した後、あの『機動戦士ガンダム』に到達することになった。そして三十路の半ばになった現在でも、TVや映画で新しいSF作品が発表されると、何となく気になってしまうような状態が続いている。

そんな私だから、当然ゲームの世界でもSF系の作品はジャンルを問わず追いかけていた。中でも、いわゆるスペースオペラと呼ばれているものが大のお気に入りであった。広大な宇宙空間を縦横無尽に暴れ回る、そんな作品を追い求めていた。しかし当時の家庭用ゲームハードでは、そこまで表現できる環境は整っていなかったのも事実である。悶々とした日々を過ごしていたある日、偶然目に飛び込んできたタイトルがあった。それがメガCDの『SILPHEED』だった。現在ではセガサターンのRPG大作『グランディア』で名を馳せているゲームアーツのこの作品は、それまで鬱屈していた私のSF魂に強烈なインパクトとともに火をつけてくれたのである。



▲広大な宇宙空間をバックに、見えない敵の野望を打ち砕くためにただ1機進んでいく「SA－77シルフィード」。男のロマンを感じさせてくれる。

注1／『2001年宇宙の旅』アーサー・C・クラーク原作、スタンリー・キューブリック監督のSF映画。難解なストーリーと衝撃的なエンディングが物議を呼んだ。映像と音楽の合致など、後のSF映画に与えた影響はあまりにも大きい。

注2／ルーク・スカイウォーカー『スターウォーズ』第二部の主人公。ただし後半は脇役のはずのハン・ソロに主役の座を奪われたという意見も……。

自分がヒーローになりきれる練りに練った設定に脱帽

『SILPHEED』は、その当時では珍しかったポリゴンを多用したシューティングゲームだった。自機である「SA-77シルフィード」や敵機、背景などすべてがポリゴンで表現されていた。実際にプレイしてみればわかると思うが、画面内に表示されるものの質量が感じられたのが新鮮だった。どこまでも果てしなく続いている宇宙空間、自機の何倍もの大きさを持った戦闘母艦や巡洋艦、流れ弾に当たってはじけ飛ぶアステロイドなど、すべてのものに「重さ」が表現されている。それに伴って感じられたのが「痛さ」だ。敵に、弾に、アステロイドに、壁面に当たるたびに、自機ならびにパイロットが感じているであろう痛みが、コントローラを通じて感じられたのである。

これは当時のゲームとしては快挙であって、ポリゴンを使用しているだけで表現できるものではない。綿密に計算され尽くしている作品だからこそなし得た表現方法だと私は思っている。

この作品の素晴らしいところはビジュアルだけにとどまらない。サウンド面でも思わず「う〜ん」とうなってしまうような演出が用意されている。ステージ中のBGMは、内蔵音源のチープなものだが（音そのものがチープなのであって、楽曲としてはすばらしい出来映えであることをつけ加えておく）、ダメージを受けたときやボス戦前、ステージクリア時に挿入される効果音やボイスのタイミングが、あまりにも絶妙なのである。プレイの妨げになることはまったくなく、いや、逆に臨場感を出すことに一役買っているといっていいだろう。ビジュアル面と同様に、サウンド面でも妥協を許さない姿勢を感じとることができる。

ビジュアル、サウンドと来れば、残されたものはストーリーの要であるシナリオだが、これもまたSF好きには答えられないものが用意されている。あまり詳しいことを書くのもどうかと思うので、簡単なストーリーを紹介しよう。

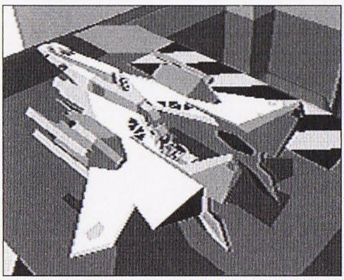
各移民星とのネットワークシステムにより、銀河を越えた人類の平穏が保たれている遥かな未来。しかし二〇七六年、突如として地球にあるネットワークの中心部が反乱軍の手に落ち、その管制下にある無人艦隊が各移民惑星に攻撃を開始した。突然の事態に銀河連邦軍の残存部隊は、強化した戦術宇宙戦闘機「SA—77シルフィード」を切り札として、人類の平和を取り戻すべく作戦を開始した。目標は母なる星、地球……。

いかがだろうか。SF作品のポイントを完全におさえていることがおわかりいただけるだろうか。私も初めてこのストーリーを読んだとき、思わず鳥肌が立ったことを覚えている。まさに私の待ちこがれていたスペースオペラがプレイできる！　私が操作する「SA-77シルフィード」の活躍によって、地球やすべての人々が救われる！　気分はもう「ルーク・スカイウォーカー」（注1）か「アムロ・レイ」だ。ちっぽけなTV画面が、宇宙空間を映し出すコクピットと化したのだ。

感動に打ちふるえていた私に追い打ちをかけるように用意されていたのが、それぞれのステージ設定だった。アステロイドベルトに巨大戦闘空母、亜空間に機動要塞内部……。これぞSF！　これぞスペースオペラだ！　もはや何もいうことはない!!　その上敵の出現方法やタイミング、配置されている障害物など、どれをとっても微塵の隙もない。完璧に計算され尽くしている。これはもはやゲームではない、一本のSF映画を見ているようなものだ。

ただしシューティングゲームとしての難易度はかなり高いので、万人が簡単にプレイできるものではないという点だけが残念でならない。しかし、この敷居の高さを差し引いたとしても、SF作品として捉えた場合、これを越えるタイトルはしばらく現れることはないだろう、と私は思っている。不朽の名作、という表現に値する隠れた名作である。

（井田浩樹）



▲男の子なら誰でも持っている「ごっこ」の精神を思い出させてくれる、「ヒロイックファンタジー」という側面をも合わせ持った作品である。

R・E・V・I・E・W

Universality 普遍度

★★★★

スタークルーザー

ポリゴン表現が当たり前になってしまった今だからこそ、このゲームを見つめ直してみよう
そう、ゲームはまだこの頃となんにも変わっちゃいないのだ

お宝度〈★★★★〉

【機種】MD
【メーカー】日本コンピュータシステム
【発売日】1990年12月21日
【価格】7300円（税別）

ポリゴンを極めたアルシス（注1）の集大成

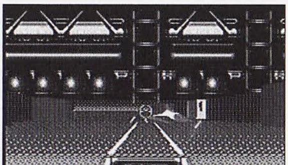
きっとも一生忘れないだろうな、っていうゲームが二つだけあるんです。一つが『カサブランカに愛を』（注2）で、もう一つが『スタークルーザー』。片っぽはコンシューマ機じゃ出てないゲームなんでこの本じゃ紹介できないけど、ま機会があったら、いずれぜひ。

んで『スタークルーザー』。そりゃやね、「秒間60コマ」だとか「300万ポリゴン描画」だとかいう機能をハードが持っているよーな御時世ですから、思い入れのない人がこのゲームをやっても「ショボショボな画面だな〜」とか思うだけでしょ。っていうか、あたしも久しぶりにプレイしたら記憶よりもショボショボで……。ああ時間て残酷。もう十年とか前ですからね、発売されたの（注3）。

記憶のほうが綺麗だったっていうのは、べつに「過ぎた過去はみな美しい」とかいう訳じゃなくって、当時比べられる画面を持ったゲームがなかったからなのだと思います（いや全然なかったとは言わないけど）。コクピットからの視点から見た宇宙は、都市は、敵宇宙船は、今までやってきたゲームのどれよりも美しかった。見てくれが美しかっただけじゃなくて、例えば広場の噴水が流れているのを見たとき、例えば宇宙空間で戦闘してて、敵の後ろに回り込んでビームを命中させたとき、そんな一瞬が美しかったんです。

どうして敵の後ろに回り込むと美しいのか？　それはきっと、そのとき物語が生まれるからだと思うんですよ。矢吹ジョーが右のダブルクロスで決めようとしたとき、力石がトリプルカウンターで右アッパーを決めた的な戦いの表現、ていうか体験が、ポリゴンを使うことで強く感じることができるんです。

2Dのゲームでもそういった物語を描くことは可能だけれど、3Dの場合、自分の視点というものがあるから強いんだろーなー。2Dの画面って客観的なんだもん。お空からの視点だったり断面図を眺めてるよーな視点だったり。って、なんだか昔あった『ウルティマ』VS『ウィザードリィ』論争みたいになっちゃった。それとはちょっと違くて、例えば「マリオがノコノコを踏む」ってなシーンが、2Dのときは誰がやっても同じシーンになるけど、3Dの場合はやる人によっていろんなアングルから見たシーンになるでしょ？　そーゆーことなのです。プレイヤーがある程度自由に獲得できる視点から物語が生まれる、それがポリゴンの特徴なんだと思います。



▲大きく分けて宇宙空間と地上を舞台にゲームが進む。でこちらは地上の場面。敵のいるところは迷路になっていて、それぞれの部屋に敵が待ち構えている。

注1／アルシス
開発元であるアルシスソフトウエアのこと。『ウィバーン』『リバイバー』『ナイトアームズ』など独創的なゲームが多い。また『プリンス・オブ・ペルシャ』など、他社ゲームの移植でも高い技術力を見せる。現在はサイバーヘッドと改名。

注2／『カサブランカに愛を』
シンキングラビット制作のADV。一九四五年のアメリカ、タイムマシンを開発していた博士がナイフで刺されて死んでいた！　密室だったのに犯人はどこにいったのか？　それに博士の顔はなぜか穏やかなのだが……。時空を超えて語られる人々の思いに、必ず三回は泣けるでしょう。ああああ、もっと書きたい……。とりあえず3DOかWin95用『時を超えた手紙』としてリメイクされてます。ぜひ！

物語のためのシステムと世界設定

「スタークルーザー」が当時のポリゴンを使ったゲームと決定的に違ったのは、物語が重要な位置付けにあったことでしょう。それまでは、世界観の設定やバックグラウンドストーリーを持ったゲームはあったものの、ゲーム自体に物語を語らせたものはありませんでした。つまり1面は地球、2面は隕石郡、みたいに理由のないステージ構成を組んでいるものが多かったんですね。『スタークルーザー』では、序盤の舞台となる太陽系で「自機をパワーアップするために腕ききのメカニックのいる星まで行く」とか「さらわれた女のコを助けるためにどこそこまで行く」とか、場面設定と目的がしっかりしてるんです。

そんな目的とポリゴンによる演出で、ストーリーはドラマチックに展開していきます。敵の要塞から盗み出したスタークルーザー、しかしその機体には未知のテクノロジーが装備されていて……（でしたっけ？　ごめんなさい、記憶が曖昧です）。てのが導入部分なんですけど、ちょっと話は複雑です。ていうかコテコテのSFです。てなわけで、次の段落からはお約束のストーリー紹介。

ワープ航法を発明した人類は、太陽系を含む四つの星系を開拓して地球連邦を形成する。そんなとき、銀河中の異星人たちで作られた「汎銀河連邦」と接触し、異星人との交流が始められた。のだが、科学や文化で先を行っている異星人たちは地球連邦より優位に立っていた。それを不服とする地球人類の一部が反乱を起こし、太陽系からもっとも離れたバーナード星系を拠点とする軍事国家VOIDを結成。地球連邦を事実上崩壊させるほどの勢力を持つまでに至った。弱まった連邦の力を補うために現れたのが「ハンター」と呼ばれる賞金稼ぎ。VOIDなど指名手配されている敵を倒すことで金を得る者たちのことだが、その実人類の平和共存と異星人との友好を果たすための重要な戦力として機能しているのだ。主人公もそんなハンターの一人。最新鋭艦スタークルーザーを駆って、VOIDという組織の謎、宇宙の未知に迫っていく!!

……とまあ、こんな感じですか。ゲームでは、友人のハンターやオオカミのような顔をした異星人とかも登場して、『スタートレック』な雰囲気ぷんぷんです。異星人間の微妙な関係とか、まさにトレックな感じ。それがいーんですよぉ。

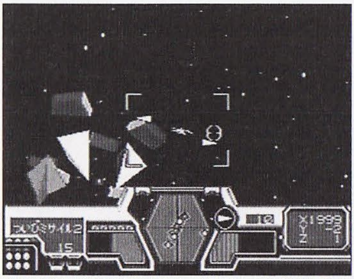
宇宙をブラブラするのが気持ちいいのだ！

『スタークルーザー』の魅力を一言で言ってしまうなら、それは「なにものにも似ていない」ことだと思います。今でこそいくつか似ているゲームも見られますが、『スタークルーザー』のように、敵と戦う3Dシューティング、ストーリーを進めるアドベンチャー、賞金で武器を購入して機体をパワーアップさせるRPGの要素がうまい具合に融合されてるゲームは他にないでしょう。宇宙空間での戦闘もキチンとXYZ軸を自由に移動して戦えるし、前に書いたような設定で骨太なストーリーがガスガスと進行していくし。

そしてそして、特に好きなのが音楽！　当時は『イース』なんかで古代祐三さんなんかがブイブイいわせてた頃で、フォロワーが多かったんですよねー。そんな中『スタークルーザー』の曲はなんにも似てない音色が使われていて斬新でした。

あたし実は、このゲームで宇宙空間をず～っと飛ぶのが好きなんです。少しゆっくりめなテンポのBGMを聞きながら「あっちだ」なんていいながら自動航行してると、本当に宇宙を飛んでるなーって気分になっちゃうんですよね。ワープすりゃ一発で着くんですけど。こう、ね、飛んでるとき、コクピットの端に通り過ぎる惑星なんかを見たとき、なんか「空間」を感じちゃうんですよね。

（かややん）



▲こちらは宇宙空間の場面。惑星間を移動するときは、座標をセットしてワープまたは自動航行をする。敵が近付くとBGMが変わって教えてくれる。

注3／十年とか前ですからね、発売されたの
MD版の発売は一九九〇年だが、オリジナルのパソコン版が発売されたのは一九八八年。

R・E・V・I・E・W
Universality 普遍度
★★★★

スプリガンmark2

リ・テラフォーム・プロジェクト

ガンダム世代の申し子が生んだ感涙モノシューティングを見よ

お宝度〈★★★〉

【機種】PC-CD
【メーカー】ナグザット
【発売日】1992年5月1日
【価格】6800円（税別）

アツイ台詞と世界観に酔いしれる

主人公「どんな理由があろうと、大量殺人が許されるか！　もはやお前らにはひとかけらの正義も無い！」

敵「貴様のそんなセリフは、歪んだエゴイズムに過ぎん。そんな考え方しかできん奴らが人類を破滅に導くのだ。もっと広い視野で物事を考えろ！」

主人公「この戦いで多くの人が死んだ。これ以上人が死ぬのを見たくないが、お前らだけは許せねぇッツ！」

敵「その憎しみ、その感情こそが人類を前進させる。私もただでは死なん。かかってこいッツ！」

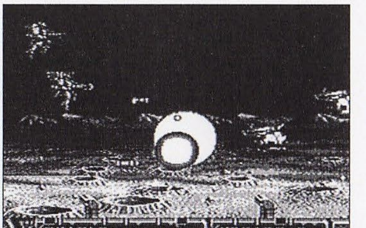
……クサイですね。もちろん戦いの前、の会話なんですねぇ。まさにサンライズ黄金期ともいえる八十年代中盤に、アニメを見て感動したという世代が作ったとしか思えないシューティング。それがこの『スプリガンｍａｒｋ２』です。

物語のシチュエーション&小道具立てからしてもうガンダムっす。主役機強奪騒動・大気圏突入寸前までの戦い・コロニー落とし・ステージ3になってからようやく現れる変形主人公機！　もうケレン味たっぷり。いやファンサービスと肯定的なニュアンスでいうべきか。さらには主人公の声に「ニュータイプの修羅場が見れる！」の矢尾一樹（注1）を起用。「そんな大人の言い訳なんて聞かないぜ!!」調にバリバリ喚いてくれるのです。気持ちいいですねぇ〜〜。

物語は暗め暗めで作られています。敵の総大将・カースの目的は表は虐げられた火星住民の救済と独立を掲げ、裏ではガイア仮説を否定する立場で人減らしをするべく戦争を起こします。もう、大義名分を掲げて大暴走。もちろん自説を偉そうに朗読もしちゃいます。気分はシロッコかデラーズといったところでしょうか。ガンダム世代人間なら、世界観に酔いしれながら楽しめちゃいますよ。

ちなみに発売元はナグザット。ですが、製作は広島の雄・コンパイル（注2）です。当時はいろんなところの下請けで、がしがしゲームを作っていたんですよねぇ。ぷよと饅頭ばっかり作っているから屋台骨が傾いちゃうんだよ。こうゆう「良い」ゲームを作りなさいって。でも、こうゆうゲームが必ず売れるとは限らないんだよね、最近は。寒い時代にだとおもわんか（ｂｙワッケイン）。

（霧方るんた）



▲様々な武器をチョイスできるのがポイント。やっぱ男だったらバニシングバスターでしょう！　最終面で不利でも、バニシングバスターっすよ

注1／矢尾一樹
パースが激しいOVA『バース』でデビューした男性声優。『ZZガンダム』ジュドー役や『ダンクーガ』忍役などの主役などから、『ラムネ&40』のダ・サイダーなどの悪役・ギャグキャラもこなす。豹柄の服や紫のジャケットなど、凄まじい恰好で収録スタジオに現れることで有名。

注2／コンパイル
広島にあるゲームメーカー。パズルゲーム『ぷよぷよ』で一世を風靡した。ちなみにこの『スプリガン』の中において広島は衛星軌道上からのレーザー爆撃によって壊滅している。

R・E・V・I・E・W
Originality 独創度
★★★★

バンゲリングベイ

単身敵地に潜入。武器やアイテムを奪い、敵兵を殲滅せよ。志は高かった。しかし、時代が早すぎた……。

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ハドソン
【発売日】1985年2月22日
【価格】4900円（税別）

とにかくロンリー感たっぷりテイストだ

当時の僕は、親の目を盗んでゲームをやらなければならなかったため。いつも夜中に起きだして、こっそりとゲームをやっていたが、このゲームをやっている時には、何か無性に寂しく、世界から切り離された、孤独感を感じていた。

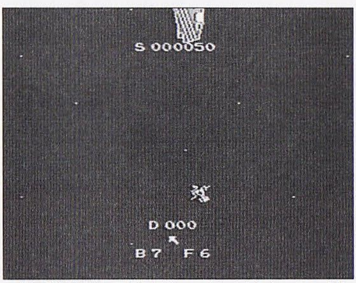
空母からたった一機のヘリで発進し、いくつかの島にある、全ての工場を破壊する。それが任務。BGMなんてほとんどなくて、たまに鳴り響くアラートのサインが、また空しい。とにかくまわりは全員敵。まさに孤軍奮闘。空中からも地上からも攻撃されまくる。さらにマイ空母は攻撃力が皆無で防戦一方……。今、せっかく工場が一つ破壊できそうなのによっ！　自分の身は自分で守ってくれよ！　と思わずクサってしまう。

そして敵は時間が経てば経つほど強くなり、工場も難攻不落の鉄壁の工場と化してしまい、クリアは絶望的になっていく。そして精神的にも追い詰められていく。

見知らぬ地に送り込まれて戦うが、いくら戦っても帰れない。……この感覚は何かの映画の感覚と似ていた気がする。そうだ！　『戦国自衛隊』（注1）だ（笑）。異国の地に一小隊ごと戦国時代に送り込まれ、帰れるかどうかも分からぬまま、戦いの日々に明け暮れ、そして最期はその地で果てていくのだ。

このようなロンリー感の一人プレイに対して、二人プレイは全く違う。敵味方に別れるのだけど。お馴染み、「ハドソン！　ハドソン！」とマイクに叫べってヤツはここで使う。これは敵側を担当する二プレイ側が、マイクに向かって叫ぶと、戦闘機をうじゃうじゃ呼べるというもの、これをやりだすと、ロンリー感の欠片もない。なんせ、二プレイ側は暇だから、戦闘機呼ぶくらいしか、やることがないのだ。とにかく、ゲーム中ずっとバカ丸出しでみんな叫んでいたから、すごくうるさかった。だけど、ゲームの中で、大々的に自分の企業名を子供に叫ばせるのって今、考えるとエグイね（笑）。

ともかく操作しているだけで、気持ちが良かったゲームだった。『FF』シリーズの飛空船とかよりも、ずっと先に、海の上を飛びまわったものだ。黒いカートリッジも最高にイカしていたし、当時のゲームにしては、結構、戦略性のあるゲームだったのではないか。（Ｈａｓｓｙ）



▲敵の戦艦は鬼のように強い。近づくとホーミングミサイルの嵐をくらうので、高速で移動しながら爆撃するという高等テクニックで撃沈させる。

注1／『戦国自衛隊』
一九七九年公開。制作角川春樹。監督斎藤光正。主演千葉真一。陸上自衛隊が演習最中に謎の雲に巻き込まれ、隊が何故か過去へタイムスリップ。着いた先はなんと群雄割拠する、戦国時代。様々な武将達が行き交う最中、隊長は織田信長と引かれ合い、共に協力し、この時代を戦い抜く事を決意する。しかし、最期には歴史を変えた者の定めなのか、裏切られ、戦国の世に散って行く。ヘリや戦車などの近代兵器に対して騎馬武者や忍者などが戦っている姿がシュールだ。

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度

★★

オペレーション・ウルフ

ファミコンにとって鬼門のアーケードからの移植モノ オリジナル筐体を捨てた試みは、吉と出たか凶と出たか？

お宝度〈★★〉

【機種】FC
【メーカー】タイトー
【発売日】1989年3月31日
【価格】5900円（税別）

敵を撃つのは当たり前 鶏も豚も撃ちまくれ！

アーケードで大人気の、あの作品が！　そんな旗印のもとで次々と登場した移植モノの中でも、微妙なポジションにいたのが『オペレーション・ウルフ』だった。

まず、ゲーセンでの人気を支えていた、臨場感溢れる振動機能付きサブマシンガン筐体を捨ててまでの移植。そのことが開発チームを悩ませたのか、移植は遅れに遅れ、発売されたのはスーファミ登場の足音が聞こえていた八九年にまでずれ込んだ。その間にゲーセンには、『2』が登場し、それと比べると、発売されたソレは明らかに貧弱なグラフィックだった。

そう、かなりヤバイ状況の中で『オペウル』は、僕らの家にやってきたのだ。

少々のクソゲー臭を感じながら、カセットを差し込み、電源を入れる。おおっ、わりとキレイ。スタートボタンを押す。ちゃんと6面（注1）あるじゃん。

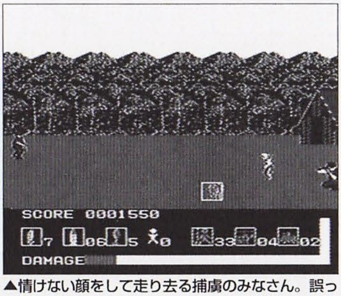
まずは基本の通信所をセレクト。敵の通信施設を破壊して、今後のオペレーションを進めやすくするのだ。十字キーをグリグリ回して照準を動かし、敵兵を、ヘリを、ニワトリをバシバシと撃ちまくる。ふんふん、なかなかの移植具合じゃない。でも、ゲーセンでやり込んだからけっこう簡単かも。さてさて次はどの面へ行こうかな。やっぱ捕虜を解放するでしょう。レッツゴー、ジャングル。

ってな調子でプレイした直後には、すっかりクソゲー臭はどこかへ去っていった。ファミコンのスプライト機能（注2）の限界に挑んだであろうヘリと敵兵の競演。撃つとアイテムを落としていく動物たちも画面のすみを駆け回り、その"たいへん努力しました賞"的完全移植ぶりに、感心。懐かしの光線銃に、誰が持ってるんだトラックボール、そして純正コントローラーと、三つのインターフェースが使えた点も画期的だった。

ところが、プレイした一時間後には驚くべき事実が発覚するのだ。"なんて、カンタンなんだ！"という呟きとともに。全6面をコンティニューナシでクリアできるようになるまでには、その程度の時間しかかからなかった。

すでに『2』に触れていたユーザーにとって、遅れてやってきた完全移植版『オペウル』はあまりにもカンタンすぎた。せめて、もう一年早く出ていれば納得もいったのに……。発売時期が悔やまれる一本なのである。鉄は熱いうちに打て。

（佐口賢作）



▲情けない顔をして走り去る捕虜のみなさん。誤って撃ってしまうとプレイヤーのライフが減り、こっちが情けない状況になってしまうのだった。

注1／ちゃんと6面
全6面のうち、最初に選べるのは通信所、ジャングルなど。攻略経路によって、その後の敵兵の登場数が変化したりと、少しだけストーリー性があった。

注2／ファミコンのスプライト機能
四キャラ以上が真横に並ぶとキャラが透明になり消えてしまうという貧弱なものだったが、『オペレーション・ウルフ』はその点を克服する工夫が加えられていた。

R・E・V・I・E・W
Originality 独創度
★★★

実況おしゃべりパロディウス

正統『グラディウス』に比べると、好みの差が際立つ『パロディウス』シリーズ
ゲーム以外のパロディも登場し、笑いは絶えないのだが……

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】コナミ
【発売日】1995年12月15日
【価格】9980円（税別）

ウリの実況に聞き惚れると、その場で爆死!?

もともとは『グラディウス』のパロディとして開発された（と思うが、元ネタとなるタイトルが多すぎて、よく分からなくなっている……）『パロディウス』シリーズ。SFC版でその最後を飾ったのが、この『実況おしゃべりパロディウス（通称『おしゃパロ』）』だ。

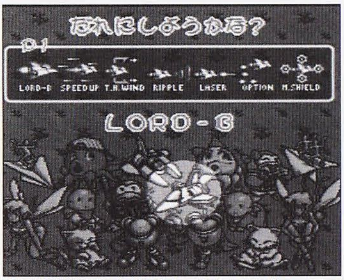
ゲームの発売は九五年一二月一五日。この頃は、同社からの『実況パワフルプロ野球』人気も高く、その亜流として発売された感じの強い作品だった。私がプレイしたのは、某雑誌でゲーム紹介記事（攻略だったかもしれない）を担当していた時に、知り合いがこの『おしゃパロ』を担当していたから。個人的に気になっていたのもあって、仕事をそっちのけでプレイしていたことも覚えている（もう時効になっているとは思うが、あまり自慢できない話です）。

「さぁ、やりますか!!」と気合を入れてプレイを始めた次の瞬間、さっそく自機がバクハツ!! というのも、ゲーム開始直後に、いきなり「パンパカパ～ン!! 全国の女子高生のみなさん、お待たせしました!! 実況のタコだよ～」と、ボヤッキー（注1）の声で実況が始まったからだ。当然のごとく、その実況内容に聞き入ってしまった私は、ものの見事に撃墜されてしまったのだ（自機が撃墜された瞬間は、笑いすぎてて、何が起こったのか分からず、知り合いから状況説明を受けていた覚えがある……）。

シューティングとしてはいいデキだと思うのだが、なにせ実況が面白すぎ!! ヘタに聞こうとすれば、操作がおぼつかなくなってドカン……ってなことになる。かといって、プレイにばかり集中するわけにもいかない。というのも、この実況には、隠しボーナス（妖精の隠れ場所やスーパーボムでの破壊可能な敵）のヒントが織り交ぜられているのだ。ちなみに、妖精はすべてのステージに隠れており、その総数は七十四!! これを全部見つけると、ステージセレクトができるなど、おまけモードが楽しめるようになるのだ。

プレイする人間からすれば、実況を聞く余裕など存在しないこのゲーム。慣れてしまえば、ゲームと実況の両方が楽しめるのだが、そこまでやり込んだヤツは少ないような気がする。

（佐和ひろき）



▲『グラディウス』や『ツインビー』を始め、元ネタ不明のキャラまで登場。おまけにオープニングは『機動戦士ガンダム』のパロディだし……勘弁して。

注1／ボヤッキー
その昔、タツノコプロダクションが制作した『タイムボカン』シリーズ第二弾作品『ヤッターマン』の悪役三人組の一人。声は八奈見乗児氏が担当していた。

R・E・V・I・E・W

Universality 普遍度

★★★★

SD機動戦士ガンダム V作戦始動

基本に帰れ！ 亜流全盛時代にその言葉に立ち戻ったかのように発売された、マニア感涙のガンダムゲーム（ただしSD）

お宝度〈★★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】エンジェル
【発売日】1992年9月12日
【価格】7800円（税別）

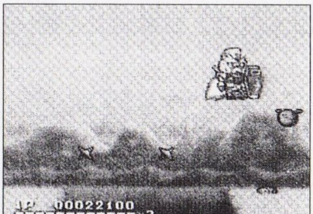
いまでこそ珍しくない一年戦争のオマージュ

九〇年代前半のガンダムワールドというと、拡大再生産乱発の時代。アニメだろうと一枚絵だろうと、ともかくなんでもいいから新しいガンダムを描かせる。すぐさまデフォルメして、甲冑を着せて「武者ガンダム」（注1）が登場。鎧かマントをはおらせて「騎士ガンダム」。あげくの果てには、傭兵物や冒険家などなど得体の知れないパラレル物が発売され、お餓鬼さま達が飛びついていたものでした。最初のガンダム世代の人間は「時代が変わったんだ……きっと」と呟きながら、映画三部作時代を懐かしく振り返ったものです。

たぶんゲームを作っていた側にもそういう空気が流れていたのでしょう。当時のゲーム界もガンダムと言えば、武者&騎士ばかり。亜流が過ぎたら原点に戻る！デフォルメものながらも、初代ガンダム世界（一年戦争時代）をかなり忠実に再現したアクションシューティングが発売されました。それが、この『SD機動戦士ガンダム V作戦始動』です。面構成は一年戦争の物語通り。サイド7から始まって、地球に降りてグフ・ドムと戦い、ジャブローへ。その後は……以下略。まあ、映画＋αといったところでしょうか。映画館やテレビでガンダムを見まくった人間には、そらでいえるルートを通ります。もちろん、敵モビルスーツもそのルートに沿って登場。シャアザクやトリプルドムがきちんと出てくるのは当たり前。サイド7を出たあとでの宇宙空間で旧ザクが一体だけ出てくるとか、ゴッグに向けてハンマーを投げると受け止められてしまうとか、ジャブローの背景では、ジムがシャアズゴックに倒されているとか……。う～ん、マニアすぎ。その他、ビームライフルは十六発で弾切れになるとか、シールドはダメージを受けると上半分が無くなるとか、まあいろいろ詰め込まれていました。

いまでは『ギレンの野望』などという、これでもか！というぐらいリアルな一年戦争回顧物がありますが、少し敷居が高くなりすぎているという感も否めません。このゲームはアクションシューティングというジャンルのお陰はあるけれど、マニアが楽しめ、そうでない方もそれなりに楽しめるという、微妙なバランスが取れていました。なぜか続編の『～2』（注2）は売れなかったけど。原作の「重さ」の違いですかね。

（霧方るんた）



▲時間によって増えるゲージを消費してパワーアップ。2P側はプロトタイプということで、ちゃんと足にスリットがある（パッケージでは）

注1／武者ガンダム
鎧を付け戦国時代風となったデフォルメ・ガンダムが戦うパラレルワールド。現在もなお物語は進行中。昔は「これはサイコガンダムの武者版ね」とかわかったもんだが、最近のは形を見ても、名前を見ても、元が何だか判らない武者が多い。物語自体も脈々と長く、頑駄無結晶とか輝羅鋼とかいろいろ登場。全部覚えている人は、ハッキリ言って尊敬に値します。この「武者～」のさらにパラレルワールドであるファンタジー版が「騎士（ナイト）ガンダム」だ。

注2／『～2』
『SD機動戦士ガンダム2』。『～V作戦始動』が一年戦争物なら、こちらはZガンダム物。ガンダムMkⅡ・百式・Zガンダムの中から自機を選んで戦うこととなる。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度
★★★★

ヨッシーのロードハンティング

ＴＶ画面に向かって次々と弾を撃ち込む
男なら誰でも持っている子供心を満たしてくれる怪作

お宝度〈★★★★〉

【機種】ＳＦＣ
【メーカー】任天堂
【発売日】1993年7月14日
【価格】6500円（税別）

光線銃の老舗が送る乱射ゲームの決定版

私は何かを撃つことが好きだ。これだけ聞くと怪しい人と思われてしまうので補足しておくが、当然バーチャルなものである。ゲームセンターのガンシューティングはいうに及ばず、サバイバルゲームにも仕事の都合で頻繁にはできないが、たまに参加している。コンシューマ機のガンタイプコントローラーもいろいろ取り揃えており、家でも撃ちまくっている。

その昔任天堂が出していた（注1）『光線銃シリーズ』も、親にねだって買ってもらった覚えがあり（余談だがウルトラマシーンも持っていた）、同じく任天堂のファミリーコンピュータ用の光線銃も持っていた。そんな私が紹介するのは、任天堂がリリースした異色作だ。

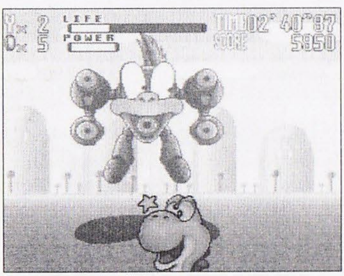
スーパーファミコン専用ガンタイプコントローラ「スーパースコープ」（注2）。初めてその姿を見たときは、あまりの大きさに仰天した。ガン、というよりもバズーカといったほうがピッタリくるそのフォルムは、撃ち物好きの私の琴線に触れた。さらに「スーパースコープ」を愛するきっかけを与えてくれたのが、専用ソフト『ヨッシーのロードハンティング』の存在だ。『スーパーマリオワールド』で初登場のキャラクター、ヨッシーを主役にしたガンシューティングゲームで、プレイヤーがヨッシーの背中に乗ったマリオになって、現れる敵を次々と倒していく、というゲームシステムになっている。

登場する敵がマリオシリーズでおなじみのキャラクターであったり、悪さをしているのがクッパだったり、助けを求めてきたのがピーチ姫だったりと、マリオ好きにはたまらない設定も用意されているのだが、私にとってはあまり興味がない部分。やはりガンシューティングとしてどれだけ完成されているか、ということが興味の対象だ。

スタート直後はぱらぱらと現れる敵も、ステージ中盤には私のガン捌きに挑戦するかのごとく大群となって押し寄せてくる。寄せくるザコを一掃すると、ご丁寧に中ボスまで登場する。ステージボスも含めて、ボス戦はやみくもに撃っていればいいのではなく、攻略法を見つけなければならない点も、私の意欲を駆り立てた。

私が求めていたガンシューティングのすべてが含まれていた。ゲームバランスといい、コントローラの重厚感といい、撃ち物好きにはたまらない怪作である。

（井田浩樹）



▲マリオシリーズのほのぼのとした世界観という見た目の裏には、本格的ガンシューティングゲームという鋭い刃が隠されている。

注1／その昔任天堂が出していた
任天堂が発売していた家庭用玩具。「光線銃」シリーズは、感知式の的を光線銃で撃つというもの。「ウルトラマシーン」は機械から発射される球をバットで打ち返すという、家庭用バッティングセンターという感じのものだった。共に故・横井軍平氏の手によるもの。

注2／「スーパースコープ」
185ページのレビューを参照。

R·E·V·I·E·W
Retrospection 回顧度
★★★

パソコン（88）版のロボットSTGがFCに移植
変形・合体！果てなき無限地獄へ進撃だ

ヴォルガードII

お宝度〈★★★〉

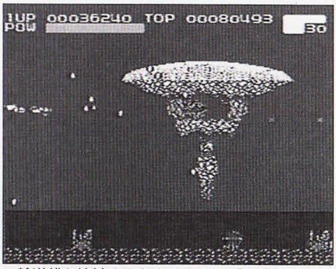
【機種】FC
【メーカー】デービーソフト
【発売日】1985年12月7日
【価格】4900円（税別）

あの頃はみんな憧れていたロボットゲームという奴に

八五年。それは、サンライズ・ロボットアニメが炸裂していた時代。ゲームの方でも、ちょろちょろとロボット物が出ていた時なのです。つうわけでこの『ヴォルガードII』です。

さて、このヴォルちゃん。最初は飛行機の一号機だけでスタートします。「なんや、ロボットじゃねえやん」と文句をつける方がいるかもしれません。ま、そこは我慢。そのうち、護衛で二号機がやってきます。こいつと合体すると、高機動メカ・ヴォルガードIIというのが誕生するのだ!!　これが凄いロボットで、飛行時の武装が使える上に、格闘能力まで付いてしまう。さらに機体の自動修理が働き、回復していく！　さすが古代超文明の遺産。でも「歩き」なのでゲームの進行速度は遅い……。ガンガン進みてえ時は飛行形態、回復したい時はロボット形態と、使い分けが重要なのだ。ちなみにゲームはエンドレス。簡単に回復できるゲームなので、真面目にやっていると、絶対に終わらん。そう、プレイヤーの根性が尽きたときが、戦いの終わる刻なのだッ!!　もちろん、コンティニューなんつう男らしくないものはついていません。

（霧方るんた）



▲輸送船と接触するときのエネルギー残量によって、メカの武装強化ができる。エネルギーは弾を撃つと減り、敵を倒すと増えるのだ。

R·E·V·I·E·W
Universality 普遍度
★★★★★

ぷよぷよコンパイルが硬派だった時のシューティング最秀作。
とにかく撃って撃って撃つこれぞシューティングの王道

武者アレスタ

お宝度〈★★★★★〉

【機種】MD
【メーカー】東亜プラン
【発売日】1990年12月21日
【価格】6800円（税別）

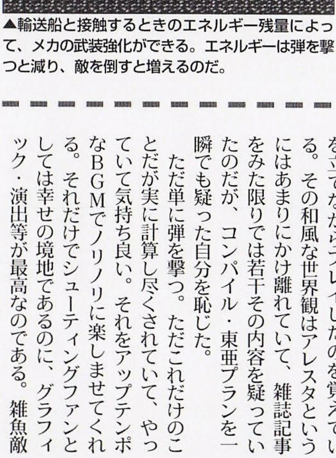
アレスタ未体験者はメガドラ買ってでも堪能せよ

震えた。正直震えた。初プレイ時鳥肌を立てながらプレイしたのを覚えている。その和風な世界観はアレスタというにはあまりにかけ離れていて、雑誌記事をみた限りでは若干その内容を疑っていたのだが、コンパイル・東亜プランを一瞬でも疑った自分を恥じた。

ただ単に弾を撃つ。ただこれだけのことだが実に計算し尽くされていて、やっていて気持ち良い。それをアップテンポなBGMでノリノリに楽しませてくれる。それだけでシューティングファンとしては幸せの境地であるのに、グラフィック・演出等が最高なのである。雑魚敵一つ取っても散り際が実に多彩なのだ。その場で爆発するもの、炎上しながら大破するもの等々。今では当たり前となっているシューティングの表現手法がこの作品を基にしている。毎面現れる赤いライバル機はガンダムで言うところのシャア。「撃としてやる～」と叫びながらプレイしてしまう程だ。最高である。

今は無き東亜プランにシューティングファンとしては追悼の意味を込めて、ぜひとも手元に置いておきたい一本だ。

（大堀康祐）



▲ 世界観・ゲーム性どれも最高峰の出来で、サウンドもノリノリ。廉価版でなく、ステレオ出力の旧メガドラで楽しんで欲しい

R・E・V・I・E・W
Originality 独創度
★★

暴れん坊天狗

ファミコン時代に生まれた伝説のキワ物
破天荒なクソぶりに目眩しちゃうかも!?

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】メルダック
【発売日】1990年12月14日
【価格】6500円（税別）

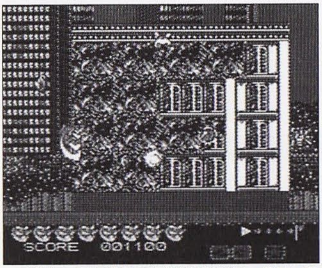
世のモラルを顧みない暴れん坊なクソゲー!!

しっかしバカだね、『暴れん坊天狗』だって。うっ、うっ、うっ……（涙）。果して、こんなの買うヤツいるのかな。メルダックが放つ会心のシューティング!! とでも言いたいところだけど、おせじにもこれは会心の作なんかじゃない。何を隠そうタイトルの通り、とびっきりのクソゲーなんだから。

横スクロールタイプで、ライフゲージがあって、対地・対空の攻撃が可能。システム面だけ見れば、けっこう凝っているんだけど、ゲームバランスがこれだけメチャクチャな作品は前代未聞。自機の動きに妙な慣性が効いていて操作感は最悪だし（敵に狙いを定められない）、電熱線に触れるとライフゲージは一気に1になってしまう。果して満足にこのゲームをクリアした人はいるのだろうか? というか、クリアするまで我慢してプレイし続けられるだろうか? 少なくともボクには無理だね。

でも一つ言えることは、このゲームはやっつけで作られた作品ではないということ。バランスはともかく、ゲームの作り自体は丁寧。もし、制作者側があえてこんなバランスにしたのなら、これほど挑発的なゲームはないだろう。

（菅井幸男）



▲メリケン国に凶星の侵略者が襲来!! そこへ日本の天狗が目覚めて……っていう設定。なにゆえに天狗? とか余計なツッコミはしないように。

R・E・V・I・E・W
Retrospection 回顧度
★★★★

フィールドコンバット

狂気の天才科学者との"洗脳"を賭けた戦いが
今、始まる（……のかな?）

お宝度〈★★〉

【機種】FC
【メーカー】ジャレコ
【発売日】1985年7月9日
【価格】4500円（税別）

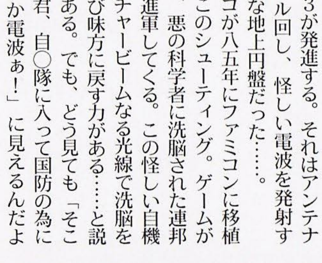
俺と一緒に戦え! 洗脳ビーム、発射ぁ〜

勇壮なワーグナーの「ワルキューレの騎行」が流れる中、自機・攻撃母艦ジェネシス3が発進する。それはアンテナをクルクル回し、怪しい電波を発射する、奇怪な地上円盤だった……。

ジャレコが八五年にファミコンに移植したのがこのシューティング。ゲームが始まると、悪の科学者に洗脳された連邦兵士達が進軍してくる。この怪しい自機はキャプチャービームなる光線で洗脳を解除、再び味方に戻す力がある……と説明書にはある。でも、どう見ても「そこの逞しい君、自○隊に入って国防の為に働かないか電波ぁ!」に見えるんだよな。取り戻した兵士は自軍の兵士としてこき使える。面が進めば戦車やら高射砲なども仲間としてかっぱらえるのだ。ところが時には敵の円盤がやってきて、こちらの兵士を誘拐していってしまう。ん〜ヒューマン・ミューティレイション。限りある資源を奪い合って戦争をしているんだね。地球に優しいリサイクル精神だ。

現在この攻撃母艦は、コンシューマ版『ゲーム天国』の新自機として活躍中。ロリ〜なキャラを乗せて、ドンパチ戦っています。

（霧方るんた）



▲取り戻した兵士や戦車は、コンピュータ操作で勝手に戦ってくれる。ガンガン捕まえて、戦場に出そう。倒されたらまた誘拐すればいいんだもん



高橋 利幸

そう、我らがヒーロー、高橋名人の登場である。時代の寵児の語るゲームへの言葉は、確かな説得力を持って我々の胸に染み込んでくる

◆*Interview-06*

伝説のシューティングゲーム『スターソルジャー』そして"キャラバン"

ファミコン初期のシューティングゲームが盛り上がっていた時代、子供達のスーパーヒーローだった男がいた。前人未到の秒間十六連射を可能とする黄金の指を持ち、華麗なテクニックで画面上の敵を翻弄し全滅させていく伝説のゲームプレイヤー「高橋名人」こと高橋利幸だ。ゲームプレイヤーとしてだけでなく、ゲームメーカーハドソンの広報という立場からファミコン以前からゲームに関わってきた高橋名人。ゲームの全てを知る名人がゲームのこと、初の全国イベント「キャラバン」の思い出、高橋名人誕生の秘密、全国を駆けめぐった噂の真相、そしてファミコン時代のゲーム業界の様子etcを語る。名人の中でゲームへの情熱は相変わらず太陽のように燃えていた。

——ハドソンのソフトでも特に印象に残っているのが『スターソルジャー』（注1）です。ソフトの開発の経緯を教えて下さい。

高橋　『スターソルジャー』って、一九八六年に出てきたんです。これが出てきたのは一九八五年から始まった"キャラバン"に関係があるんですね。第一回目のキャラバンで使用したテーカン（注2）さんの『スターフォース』（注3）に代わるソフトとして登場したんです。

——では、キャラバンというイベントにフィットするソフトとして出てきたんですね。キャラバンはどんなイベントだったのでしょう。

高橋　初めての全国レベルのゲーム大会ですね。まだ、ゲームの

●プロフィール
たかはしとしゆき

一九五九年、北海道札幌市生まれ。八二年、株式会社ハドソン入社。八三年ファミコンソフトの広報となり、大ブームの中、「高橋名人」として一世を風靡、ゲーム名人の先駆けとなる。自社ソフト『スターソルジャー』の十六連射テクニックはあまりにも有名。映画の出演や『ファミコンランナー 高橋名人物語』などの著作がある。現在、株式会社未来蜂歌留多商会、ハドソン両社で部長職にある。

構成・文/南 卓
写真/澁谷哲之
1998年9月30日
（株）未来蜂歌留多商会にて

専門誌などがなかったとき、「コロコロコミック」でファミコンの記事を載せていました。そのコロコロさんのイベントのなかで一時間だけファミコンのコーナーをつくったんです。やったのは『チャンピオンシップロードランナー』（注4）というゲームのデモだけなんですが、それに八百〜千人近くも集まって盛りあがっちゃったんです。それまで、ゲームメーカとユーザーの接点って全くなかったですから、「全国規模のイベントやりたいね」という話からキャラバンが始まったんです。

――そのキャラバンは最初からシューティングゲームの大会として企画されたのですか？

高橋　そうではなくて、キャラバンというイベントに合うソフトがたまたまシューティングだったという事です。たとえば、『ロードランナー』でイベントをしてもいいんですが、プレイに時間がかかりますよね。より多くの子供達が参加できて勝敗がはっきり判るソフトを探したら『スターフォース』だったわけです。それから、キャラバンでは、一回野球のゲームが入りましたが、ずっとシューティングでやってきて、その後『ボンバーマン』などが使われるようになったんです。

――そのキャラバン使用ソフトとして『スターソルジャー』は人気でしたし、シューティングゲームというジャンル自体が盛りあがりましたね。

高橋　それは、キャラバンの影響が大きいと思ってますよ。キャラバンでシューティングを盛り上げられたと確信しています。

現在のゲームイベントの元祖、キャラバン。困難を乗り越え盛り上がった夏の日々

――今でこそ、ゲームのショウは一般的になりましたが、キャラバンは初めての全国イベントでもありますし、色々苦労されたと思うのですが。

高橋　キャラバンは、ショップさんやイベント会場を借りて全部自分達でやってたんですよ。だから、全国を回りますし時間がないんですよ。第一回目で私は三十六カ所まわったんですけど休みは四日しかなくって、その休みも長距離移動のための移動日で実質的な休みではなかったんですね。朝六時に起床して、九時に大体準備終わって十時からゲーム大会をやって、午後一時から午後の部を開催して撤収作業して食事をとって、次の場所に移動して反省会やって深夜十二時ぐらいに寝て、また翌朝六時に起床して、の繰り返し。ほんとに、キャラバンですね。最初は人数も私含めて五人のチームで二トントラックに機材を載せてやってました。人数はその後増えますが、最大でも十人以下でしたね。

――それにしても、全国七十カ所以上というのはとても大変な数だと感じるのですが、実際はどうでしたか。

高橋　それはたまんないすよ。鹿児島から福岡まで休みなしで一週間ぐらい。福岡から高知へ行くのに一日じゃ無理なんでそこで休みなんですよね。高知、松山、岡山、広島、倉敷、鳥取まで休みなしで、鳥取から京都経由で金沢行く際に休みが入って、金沢から富山の方にいって、次の長野に移動するときちょうどお盆だったんで、ここで休みとっちゃえということで二日休んで計四日。あとは、長野から大阪、静岡、最終日まで休みなし。

――それは、想像を絶する強行軍ですね。しかし、子供達は喜んだでしょうね。自分の町に高橋名人がやって来るんですから。

高橋　そうですね。あと、運良く天気が良かったんですよね。北キャラバンの開始は札幌だったんで取締役が全員見に来たんですけど、風が滅茶苦茶強くてみんなでテントを押さえたという事件もありました。それと、キャラバン隊についてくる子達が出てきましたね。一番多い子で十何カ所も来ていた子がいたの憶えてます。

――その子達は当時の小学生ぐらいですか？

高橋　いや、中学生ぐらいだったと思う。その子達がキャラバンの行く先々で優勝をかっさらっていってしまう。気になって「オマエら旅費どうしてるんだよ？」って訊いたことがあるんですが「友達の家に泊めてもらってる」っていってました。地方に行った時に友達を作って、そこに泊めてもらえばあとは一年かけて純粋に交通費を稼げばいいわけですね。お金がなくなったら一等賞の賞品を売るって言ってましたね（笑）。

――最初のキャラバンの手応えはどうでした。

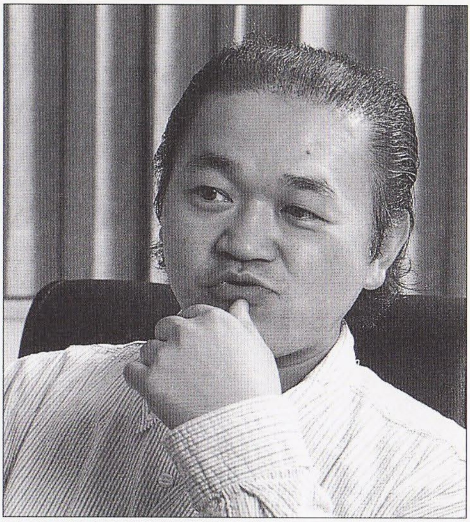
高橋　一回目から大勢の人が集まりましたね。コロコロさんで告知して来てもらってたんですけど、南キャラバンでは、一番多かった大阪の阪急デパートでは、デパートの建物を三周半するほど集まりましたね。来たのにプレイできないってクレームも入るほ

注1／『スターソルジャー』
ハドソンの全国イベント「キャラバン」に合わせて作られた、縦スクロールシューティングゲーム。非常にバランスのとれた優秀なゲームで、プレイヤーを魂から熱くさせ、中毒者を続出させた。障害物の下をくぐるなどルート選択の要素がついた。このソフトをプレイ中連射のしすぎで指を痛めた少年"だった"人も少なくない。

注2／テーカン
現在のテクモ社。社名が変わって、作るゲームもかなり変わった。昔はオッパイがぷるんぷるん揺れる格闘ゲームをつくるとは想像もできなかった。最近のファンにとっては硬派シューティングゲームを作っていた事の方が想像できないのかも知れないが。（笑）。

注3／『スターフォース』
テーカン社のつくった縦スクロールシューティングゲーム。マイキャラの動きが前後左右自由自在になり、敵が降ってきながら弾を撃ってくるので、インベーダーに慣れていたユーザーには新鮮だった。

注4／『チャンピオンシップロードランナー』
迷路状の建物の中を金塊を求めて走り抜ける面クリア型アクションパズルゲーム。穴を掘って敵キャラを一定時間行動不能にしつつ画面内の金塊を回収しなければならない。面が進むにつれ謎解き要素が強くなった。



どでした。

—となると、プレイしていない観客、今だとギャラリーですか、その人達も楽しめる仕掛けが必要になりますね。

高橋　ギャラリーに関しては最初から意識してます。観客用の大きなモニターとかも用意してました。それがあったから、参加すれば楽しめるという結果になり、盛り上がっていったと思いますね。

—現在行われているゲームショウなどのイベントの原点ですね。

高橋　そうですね、参加して競い合う、上級者のプレイを見て楽しむ、空いてる時間には次回作のソフト紹介をする。全ての原点はキャラバンからだったと思います。

—キャラバンが始まってからゲームファンで競い合う楽しみをプレイヤーは知りました。それはゲームファンの子供達にどんな変化をもたらしたのでしょうか。

高橋　一面をクリアすると十二万点ぐらい、子供がプレイすると一面クリア時に十一万点になって、その一万点の差を埋めようと色々考えるようになりました。専門誌ができてからは、このルートで何万点という攻略も始まりましたね。

—競争心がゲームを面白くしているということでしょうか。

高橋　「みんなで遊ぶことの楽しさ」があると思いますね。『ボンバーマン』も最初のブロックを壊すだけだったらそれだけですけど、PCエンジン版で四人対戦が入ってきますよね。勝ち負けが出てくる。勝ちたいからテクニックを磨きますし、そうするとテクニックがついたらみんなにそのテクニックを披露したくなる。そこに競争心が生まれて楽しさが増しますね。

"高橋名人"誕生秘話、名人はつらいよ

—キャラバンが始まって、いよいよ「高橋名人」が登場となるわけですが、そのデビューのいきさつを教えて下さい。

高橋　理由はいくつかありますね。その頃、ファミコンの宣伝担当が私一人だったというのもあります。宣伝部に二人しかいなくて、片方パソコン、私がファミコンの担当だった時代です。で、イベントの打ち合わせの際、子供のイベントにはインストラクターが必要だという事になって、誰がやるのかという話が出るとみんなの視線がジーッと私に集まっていて、「はい、やります」と(笑)。そうなると、失敗は出来ないので、相当練習しましたね。『ロードランナー』だったら、三時間以内にクリア出来るくらいはやりました。

—それが、スーパーヒーロー高橋名人となっていくわけですね。

高橋　最初は「コロコロ」を読んでいる子供達だけだったのが、だんだん広がって、それと、ファミコン自体が急成長して一般マスコミの注目を浴びるようになり、そこでファミコンについて喋れる人間として報道されて知名度があがったという面もあります。

—大人気を得たことによってメリット、デメリットはありましたか。

高橋　得したこと……、得したことはいろんなところで様々なサービスがついてきましたね。例えば、海外から帰った時、成田の税関で、ホントは料金を払わなきゃいけなかったんだけど、検査官が「貴方見たことあるね」って言ってからリストを見て「いいや」って。まあ、全部でも二千円以下の少額だったからなんでしょうけどね。あと、飲み屋に

[redacted]

いったらお姉ちゃんがたくさん寄ってきたとか、大したことじゃないけど気分的に得したなって事はありましたよ。なにより、男ならトップになりたいとみんな思いますよね。その点は達成できたかなと。デメリットは、プライベートがなくなりましたね。会社では広報という立場で代わりがいなかったので、怪我したら大変だということでバイク通勤禁止になったこともありますね。

――人気の証明かもしれませんが、高橋名人に関する噂も広まりましたね。「指に保険がかかってる！」とか「十六連射疑惑で警察に逮捕された！」といった。

高橋　指に保険～、というのは冗談で言ったのが広まったんでしょうね。バストに保険かけた女優さんがいて、「おまえも、指に三億ぐらい保険かけるか」とね。警察に捕まったというのは、仙台に行った時に「今度、一日署長しに、警察署にいくんだ」という話をしたんですよ。その発言から、"一日署長をしに"という部分を抜いて「高橋名人が警察署に行く」→「高橋名人が警察に捕まった」って伝わってしまったんじゃないかと。それと、新聞で「高橋名人逮捕される!?」ってまぎわらしいタイトルで載った事もあってそれが噂に拍車をかけたと思います。まあ、有名になった代償"有名税"ですかね。会社にも電話がガンガンかかってきて、仕事にならなくなっちゃって社長に怒られました。

名人の秘技"魅せるプレイ"でイベントを盛り上げる

――高橋さんはコンピュータゲームの根元的な楽しさというのはどういうものだと考えていらっしゃるのでしょうか？

高橋　コンピュータとなると、黎明期のパソコンは画面描画性能の問題もあって思考型のゲーム、例えば『スタートレック』（注5）などがありました。それは、高価で趣味性の高かったパソコンを買えた大人達だから良いんであって、家庭用ゲーム機で遊ぶ子供達には基本的には"動き"のあるゲームが必要。ファミコンはパソコンより安価でアクション性の高いゲームが合ってたんです。それに色々追加要素がついてきたんじゃないでしょうか。ゲームの基本は撃って、跳ね返してと、その動き。シューティングゲームは全てのゲームの基本ですね。

――『スターソルジャー』も進化を遂げているソフトですが、各々の特徴はなにかありますか？

高橋　特徴……。特徴というよりは、プレイする時の感覚の違いはありますね。あ、これは『ソルジャーブレード』っぽいなという感じ。それは感じます。しかし、基本は変わってないですね。

――感覚的な違いですか。では、シューティングゲームの基本「出てきた敵は即破壊！」の原則でプレイするところは同じということですね。

高橋　そうですね。でも、キャラバンでデモンストレーションプレイするときはそれではダメでした。敵を即座に倒す方が簡単ですけどそれじゃデモプレイの意味がないし、見ててつまらない。敵が画面を一周したぐらいでやっつける。そうすれば、敵キャラに弾をたくさん撃たれるし単に得点取るより難しい。

――そうすると、最初のギャラリープレイ（注6）もキャラバンで行われていたことになりますね。

高橋　そうそう。やっぱり、ソフトの魅力を宣伝マンとしては伝えたい。だから、見せ方も考えてプレイしてましたね。ファミコンの番組なんかなかったときですからね、イベントでいかにソフトの面白さを伝えるかは重要でしたね。子供に負けちゃダメ、その上魅せるプレイもしなきゃダメで結構大変でした。

――その『スターソルジャー』はシューティングゲームのなかでも特に熱心なファンを大勢作りましたね。その理由はどこにあるとお考えでしょうか？

高橋　チューニングバランスがきちっと取れていたからでしょう。ゲームバランスがとれていて、なおかつ地形の上下という要素があった。そのルート取りが、シューティングゲームとしてのバランスの良さなどと絡み合ってファンを増やしたんでしょうね。ボーナスとかの要素もありますしね。

――高橋さんの印象に残ってるシューティングゲームは『スターソルジャー』以外、他社製も含めて選ぶとしたらどのタイトルでしょう。

高橋　『ギャラクシアン』（注7）や『ゼビウス』ですね。現在のシューティングゲームの基本形は『スペースインベーダー』よりも『ギャラクシアン』にあったと思いますよ。『ゼビウス』は空中と地上という"高度"の概念と隠れキャラの存在が新鮮でし

注5／『スタートレック』
有名なSF番組を元にした、パソコンゲーム。いまでいう戦略シミュレーションのはしり。シンプルな画面の反面、システムが理解しにくく当時小学生だった私は、どこにワープしたら敵に出会うのか、「コウシギョライ　ハッシャ！　ハズレマシタ」というメッセージの連続のどこが面白いのか？と大層疑問であった。

注6／ギャラリープレイ
ゲームセンターなどでプレイせずに他の人のプレイを見て楽しむ観客をギャラリーと呼び、彼らにアピールするプレイをギャラリープレイと呼ぶ。上級者になると、単に勝つだけでなく自分のテクニックを誇示して勝つのが美しいらしい。ゲーマーには自己顕示欲の強い人物が少なくない。

注7／『ギャラクシアン』
インベーダーゲームが溢れていた、ゲーム業界に突如として現れた新型ゲーム。敵が列を離れ画面上部からマイキャラへ向かって"降って"くるという行動でプレイヤーの度肝をぬいた。しかし、マイキャラは画面下部に固定されておりその点ではインベーダーの影響を色濃くうけていた。

たね。
―高橋さんはシューティングゲームの面白さは何だと思いますか?
高橋　シューティングゲームに限らず、ゲームは爽快感を求めなきゃいけないと思います。ゲームでストレス溜めるのはよくない。最新の『スターソルジャー』でも、地形に当たる事はなしにしてるんです。それに画面上を自由自在にダイナミックに動き廻って敵をやっつけるほうが楽しい。あと、シューティングは縦スクロールがいいですね。なぜか横スクロールのゲームには違和感を憶えます。ハドソンのシューティングゲームで横スクロールのゲームって多くないんですよ。移植ソフトでいえば、『R-TYPE』(注8)、オリジナルでいえば『ヘクター'87』(注9)の偶数面だけが横スクロールですね。シューティングゲームって、自分が戦闘機に乗って敵と戦っているっていう設定ですよね。プレイヤーが操作するマイキャラと操作で動く方向が一致している方がやりやすく感じる。横スクロールだと、前進が左方向になっちゃうんでその方向感覚が違和感の元になってるのかもしれませんね。はっきりとは判りませんが、私はシューティングゲームは縦スクロールがいいと思います。
―そういえば、ニンテンドウ64版『バニシングアース』(注10)のスコアコンテストの結果が発表されていますね。得点の高さにも驚きましたが、その上位入賞者の年齢が興味深かったですね。キャラバン世代じゃないですか!
高橋　私は、そうなるだろうと思ってましたよ。ソフトもキャラバンに来てくれていた人達にやって欲しいと思って作ってますしね。キャラバン経験者は、とにかく究極まで突き詰めた点数の取り方をしますから、やっぱり上位入賞するのは彼らだと思ってました。
―すると、キャラバンの頃あった、シューティングゲームへの情熱や熱心なファンはまだまだいるということのあらわれですね。昨今シューティングゲームが衰えていると言われてますがユーザーの中ではまだまだ燃えているんでしょうね。
高橋　そうですね。まだまだシューティングゲームが求められているんでしょうね。逆に現在のような複雑なシステムのゲームが多いと、逆にシューティングゲームのような単純明快なゲームが必要とされているのかもしれません。

意外、名人はＲＰＧが好き。高橋名人の選ぶ特選ゲーム!!

―では、高橋名人がいまプレイしてみたいシューティングゲームはなんですか?
高橋　『ゼビウス』ですかね。点数が取れているとか得意だという訳じゃないですよ。本当はシューティングゲームより、RPGが好きですしね。
―そうなんですか。私はシューティングゲームがお好きだとばかり思ってました。
高橋　ゲーム全体が好きで、その中でもRPGが特に好きということです。シューティングゲームが嫌いというわけじゃないですよ。「ジャンルで一番好きなのは?」と訊かれたら「RPG」って答えますね。あと、パズルゲームとか。最近はじっくり遊べるゲームを好んでますね。
―では、全ジャンルから今やってみたいゲーム、好きなゲームを高橋名人セレクトとして五つ選んでもらえませんか?
高橋　五つ……、なんだろうなぁ……。『冒険島』(注11)(笑)。ストーリーが良いって点で『ドラゴンクエストIII』。このソフトは前作で泣かされた「復活の呪文」を記憶しなくてよくなった点がいい。復活の呪文を書き間違えて悲しくなったり、その記録のためにビデオプリンター買ったりしましたからね。あと、最近再びプレイしたのが『ファイナルファンタジーVII』ですね。あれは別な意味で良いソフトです。あと、対戦やるなら『ボンバーマン』。
―対戦といえば『桃太郎電鉄』はどうでしょう。
高橋　『桃鉄』ももちろんいいですね。『桃鉄DX』あたりがちょうどよかったかな。あと、絵が動くパズルゲーム『きね子』かな。
―いまにリファインしても通用する特徴のあるゲームばかりですね。
高橋　ゲームはそうでないと良くないですね。『テトリス』ほど変化しちゃうとどうかなと思いますけどね。
―挙げられたゲームはどれも、バランスの良さに定評のあるゲームばかりですね。やはりゲームバランスは重視されてるんでし

注8／『R-TYPE』
アーケードの横スクロールシューティングゲーム。無敵のオプションを前後にドッキングさせ、弾避けにしたり後方の敵を攻撃したりといったテクニックを必要としたゲーム。敵キャラがうにょうにょ系のグロテスクな姿をしていたのが印象的。特に二面のボスは見ようによってはメチャクチャ淫猥な感じがしてとても良かった。おかげでこのボスの倒し方だけは鮮明に憶えている(笑)。

注9／『ヘクター'87』
『スターソルジャー』の蓄積を元に開発されたのがこの『ヘクター』シリーズである。『ヘクター'87』では、縦スクロール面と横スクロール面が交互にやってくるため、両方の操作感覚に慣れる必要がありなかなか新鮮に遊べた。同種のシステムにはコナミの『沙羅曼陀』も採用している。しかし、操作感覚だけでなく当たり判定も変わるのでやっぱりやりにくかった(笑)。

ようか？

高橋　そうですね。昔パソコンのゲームでバランスの取れてないひどいゲームがあったんですよ。レベルがひとつ上がるまで、敵がめちゃくちゃ強くて戦闘しては戻って回復して、ちょっと遠出しすぎると回復場所まで帰ってこれなくなったりして、手間がかかっていた。それが、レベルが上がったとたん、突然相手にならないくらい弱くなっちゃうんですよ。このバランスはないだろって思いました。やっぱり、ゲームバランスというのはゲームの楽しさを作って行く上でとても重要です。

高橋名人の現在、トレカの専門家『高橋達人』!?

——最後に高橋さんの現在のお仕事を教えていただけますでしょうか？

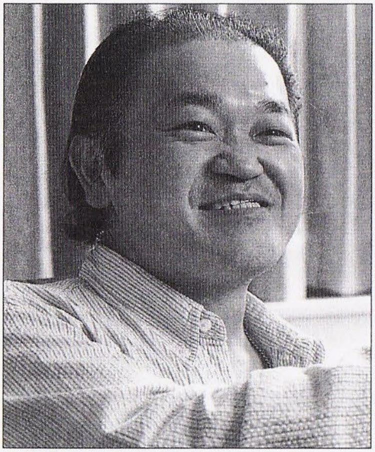
高橋「未来蜂歌留多商会」（注12）という会社で『Magic the Gathering』などのトレーディングカードを扱っています。二ヶ月前まではハドソンの広報をやってたんですけど、こちらに移ってきました。印刷を扱うという点では変わりないです。テレビゲームの世界とはちょっと違う方向ですね。

——トレカですか。どういうジャンルのトレカを扱っていらっしゃるんでしょうか？

高橋　これから出るのがホリプロダクション所属のタレントを扱ったシリーズと、「monoマガジン」さんのジッポーや、ジャケットを集めたシリーズ、あとラルク・アン・シエルのカード。シングルCDに入ってるカードも未来蜂歌留多商会で作ってるんですよ。

——そうなんですか！　知りませんでした。

高橋　ラルク・アン・シェルのカードはもうすぐフルセットのトレカが出ますね。それと、18禁の『S



uppin』や『クレープ』のカード。

——すると、キャラクターのカードばかりじゃないんですね。

高橋　キャラクターのカードも出してますし、声優さんのカードも出してますし、キャラクターカードでは、『銀河お嬢様伝説ユナ』のカードが人気です。今度の『ユナ2』クロニューム加工してあるんですよ。アルミホイルのような素材に印刷してるんですけど、メチャクチャ綺麗ですよ。もうすぐ、箔押しくらいはレギュラーカードになっていくんじゃないですかね。扱ってるジャンルは全方位展開、なんでもありですね。

——高橋さんがどれをトレカにするかといった素材の選択をしているんでしょうか？

高橋　素材の選定はやってません。印刷に関わる行程に関わっています。印刷のデザインを作ったり、カードの印刷の出来をチェックするんです。品質管理ですね。近頃のトレカは紙だけでなく金属にも印刷してるんです。中には純金に印刷しているカードもあるくらいですね。そんなのは当たったらラッキィ！　というカードですね。確率でいうと、六千分の一くらいですからね。

——トレカの世界も深いですね。

高橋　中には世界でたった一枚の『ワン・オブ・ワン』と呼ばれるカードもありますよ。シリアルナンバー一分の一。そういう希少なカードはザラにあります。でも、あんまり手に入らないカードを作りすぎるのは良くないので、バランスをとっています。ちょっと頑張れば手にはいるくらいにはしています。

——そうすると、俗な話ですみませんが取引価格も相当高額なんでしょうね。

高橋　二百万円とかだったら、数多くありますからね。もっと高額になると『Ask me』って。あまりに値段が高すぎて表示できないカードは所有者から値段を聞いて交渉する。普通の木に印刷して、そこに直筆のサインが入ってるカードなど変わった高額カードもありますよ（笑）。トレカの世界は奥が深くって不思議な感じがして楽しいですね。

注10／『バニシングアース』
『スターソルジャー』シリーズの最新作。任天堂の最新鋭機ニンテンドウ64用に作られており、3D表現が多用された画面の縦スクロールシューティングゲーム。しかし、基本はかつての『スターソルジャー』と同じ。高得点をとるためには敵キャラを一匹でも多く倒しボーナスをひとつも逃さず、絶対にミスをしないことが必須条件。シューティングコンテストではかつてのキャラバン世代が上位入賞を果たし、シューターの健在ぶりを示していた。高橋名人が入賞者の自宅まで出向いて表彰するそうだ。

注11／『冒険島』
『高橋名人の冒険島』。高橋名人のモデルにした原始人が主人公のアクションゲーム。横スクロールのアクションゲームで、アイテムの活用がクリアのカギとなった。しかし、ゲームキャップをかぶった原始人という事のほうが、重大な謎ではないか？と思うのだが。（笑）

注12／未来蜂歌留多商会
ハドソンの子会社で、トレーディングカードを扱う。東京・水道橋にありショップも併設されている。デュエルルームもある。トレカファンは要チェックのお店だ。東京ゲームショウなどのイベントにもスペースを設けていることがあるのでチェックチェックだ！

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度

★★★★

ハードドライビン

コンシューマ機初のフルポリゴンレーシング
メガドラ野郎には忘れられないテンゲンの迷作

お宝度〈★★★〉

【機種】MD
【メーカー】テンゲン
【発売日】1990年12月21日
【価格】5900円（税別）

メガドラ野郎の魂 偉大なるテンゲン

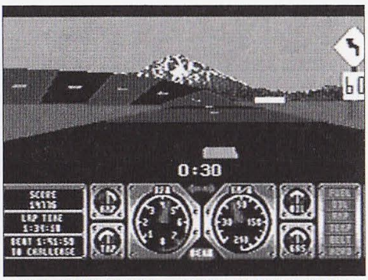
テンゲン。メガドラ野郎なら絶対に知っていなくてはならないメーカー。というか、テンゲンを知らなかったらモグリだ（断言）、というくらいメガドライブマニアの心に残るメーカーだろう。

そのテンゲンがメガドライブ参入第一弾として出したのがこの『ハードドライビン』。やってくれるなぁ〜、テンゲン！ このゲーム、元々はアタリ（注1）の業務用作品なわけなんだけれど、べつに当時ヒットしていたわけではない。それどころか、まともに出回ってもいなかったはず（少なくとも、僕自身の近所では見かけなかった）。そんなマイナーな作品を一発目に持ってくるか、普通!? そんなところからして、他のメーカーとのセンスの違いを見せつけてくれた。

まず、このゲームのどこが偉いかというと、コンシューマ機では初のフルポリゴンレーシング（正確には、ドライビングシミュレーター）だということ。業務用やパソコンで探したって、フルポリゴンのゲームはまだ数えられる程度しかなかった時代、ハードとして数ランク劣るメガドライブでここまでできたというのがすばらしすぎる。ちなみに、僕はポリゴンという言葉をこのゲームで初めて知り、新しいものが大好きな性格上、買わざるを得なかったわけで……。

さて、そろそろゲーム内容の方についてお話しよう。ドライビングシミュレーターと謳っているだけあって、今までのラスタースクロールを使ったレースゲームとはまったく違う。ポリゴンレースゲーム未経験で、このゲームを初プレイからコースどおりに走れた人は恐らくいないのではないだろうか。こういった車の挙動に関しては、最新のレースゲームと比べてもそう大差はなく、基本の動きは完璧にできていたのだ。

ただ、ベースになっているのが、F1やインディなどといったレース用のマシンではなく、一般的な自家用車なため、「あまりスピードが出ない」とか、「ちょっと無理をするとスピンする」などといった特徴がある。このことについて、「レースゲームなのにスピード感がなくてつまらない」などと言う人もいるが、それは超勘違いです、アナタ。『ハードドライビン』の良さは、スピード感などというスクロールを速めれば得られるようなものではないのだ！



▲マニュアル車を選ぶと、ギアチェンジのときにクラッチを切らなければいけない。このあたりがいかにもドライビングシミュレーターという感じ。

注1／アタリ
世界初の業務用作品、その名も『PONG』を生み出したゲームメーカー。リンクス、ジャガーなどといったコンシューマ機を作っているが、日本ではまったく売れず、というか日本市場には参入していない。最近では、ゲームバンクが『プライマルレイジ』をサターンに移植したりしていたが、ゲームバンクのゲーム事業撤退と共に日本とは縁遠いメーカーとなってしまった。

注2／こういったメーカーは減少
九四年テンゲンはタイムワーナーインタラクティブと社名を変え、メガドライブ時代と同様に、カルトなゲームを出しつづけてきたが、九七年一月十七日にサターンで発売された『心霊呪殺師太郎丸』を最後にゲーム事業から撤退。非常に残念でならない。

ただのレースゲームにはない新ギミック

『ハードドライビン』は、レースゲームであるのと同時に、自動車学校のトレーニング用としても導入されるほどの高度なドライビングシミュレーターである（事実）。というわけで、このゲームにレースカーのような走りを求めるのは間違いなのだ。では、どんなところが良いのかというと、普通の自家用車に現実では絶対にありえないムチャをさせたらどうなるのか？　それがシミュレートできてしまうところにあるのだ。跳ね橋のジャンプにバンクつきのカーブ、極めつけは360度シャトルループ！　これぞポリゴンだから実現したコース設計。現在、業務用に腐るほど出回っている、ただ実際にあるレースコースをシミュレートしただけのような、ヌルいコース設計とは一味も二味も違いすぎる!!

さらに、ドライビングシミュレーターだということを忘れてはならない。どんなにとんでもないコースであろうと、あくまでも一般道路なのだ。敵車ならぬ他の一般車両が当然走っているし、対向車両までしっかりと走っていたりする。そのため、たとえシャトルループの中心で逆さまになっている状態であろうとも、前を走っている車にぶつからないようにしなくてはならないし、対向車が走ってきたらちゃんと車線を守らなくてはならないのだ。とんでもないコースを普通の軽自動車やトラックがあたりまえのように走っている。この不条理なセンスが抜群におもしろいのである。

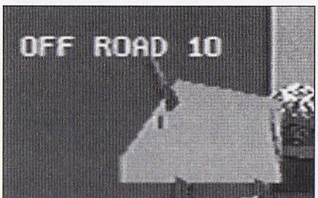
また、こまかいギミックも見逃せないところ。特に、スタート直後の坂を登った先にいるポリゴン牛。この牛に車をぶつけてみると……「モー」と、ちゃんと鳴き声をあげる。はっきり言ってくだらない、くだらないがおもしろい。牛を轢くことができるバカなレースゲームは『ハードドライビン』くらいのものだろう。ほかには、だれも絶対に守らない制限速度表記（守っていたらクリアできないし……）なども非常にマヌケな感じがして良い。しかも、車をぶつけてやると「コキン」という音がして折れる。

そして、『ハードドライビン』の最大の見せ場、リプレイシーン。車がクラッシュすると、上から見下ろしたような画面に切り替わり、クラッシュシーンがリプレイされる。そのときに流れる曲が、もう何ともいえない味があるのだ。妙に悲壮感の漂うメロディー。ああっ、交通事故って怖いなぁ……って、こんなコース走ってりゃクラッシュするのはあたりまえだ！　バンクから勢い余ってコースアウト、シャトルループの頂点で対向車両とぶつかって墜落など、リプレイで見せられたところでなんの役にも立たない。でも気がつくと、派手なリプレイになるようなクラッシュに挑戦していたり……。このおもしろさは、実際にプレイしてもらわないとわからないかな？

最後に、忘れてはならないのがマニュアルの内容。これはもう、テンゲンの名物のようなもので、遊び心がいっぱい、というかふざけている。具体例として抜粋するが、〝スタントコースの入り口にいる、そう、その、ポリゴンの牛です。ひくと、牛が「もー」と泣きます。もーそんなことやめましょう〟とか、〝カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなど使わないでください。ましてや、吸うなどもってのほかの行為です。絶対、やめましょう〟とか、こんな感じで書かれているのだ。こんな気の抜けることがびっしりと書かれたマニュアルを作るメーカーを僕は他に知らない。

この後、『ペーパーボーイ』『マーブルマッドネス』『ガントレット』などといった、マイナーだがイカス海外ゲームをメガドライブユーザーに提供しつづけたテンゲン。ユーザーがマニアックであったからこそ存在できたメーカーであろう。現在のゲーム業界の方向性からいって、こういったメーカーは減少（注2）していってしまうのはしかたがないことかもしれない。だが、いつか復活してほしいと願わずにはいられないメーカーである。

（田中雅邦）



▲これが問題のポリゴン牛。どうしてこんなところに牛がいなくてはならないのか？　そしてなぜわざわざ鳴き声までつける？　謎は深まるばかりだ。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度

★★★★★

プロゴルファー猿 影のトーナメント

古き良き時代の偶然が産み落とした、キャラゲーの"怪作"
時代は変わり、当時のユーザーは成人したが……

お宝度〈★★★★〉

【機種】FCD
【メーカー】バンダイ
【発売日】1987年5月25日

原作そのままの奇怪な設定

ゴルフゲームの基本システムは、八六年に発表された『GOLF』（任天堂）でほぼ完成されていた。風の向きやライを見定め、テイクバック→トップ位置決定→ヒッティング、の三段階の動作でボタンを三回押すのだ。

これは、ちばてつや作のマンガ『あした天気になあれ』の主人公・向太陽が、「チャー・シュー・メン」と三段階のリズムでボールを打つのと同じだ。この基本動作のシステムは、後の『マリオオープンゴルフ』（任天堂）や『遥かなるオーガスタ』（T&Eソフト）などに高いレベルで受け継がれた。そして、この黎明期においての完成度は、プレイステーションで『みんなのGOLF』（SCE）が発表されるまで、ゴルフゲームジャンルの拡大を困難にするほどでもあった。

さて、そのように充実したジャンルの中で発表された"怪作"が、この『プロゴルファー猿』だ。

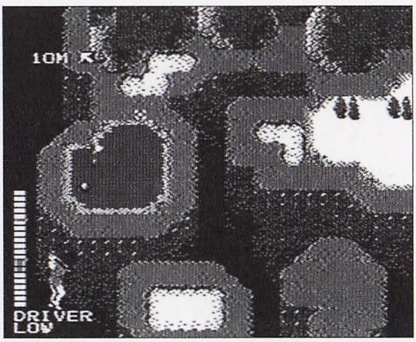
本作は、表題通り藤子不二雄Ⓐの原作をもとにしたゴルフゲーム。ボールを打つシステムこそ前述の三段階システムを踏襲しているが、通常のゴルフでは考えられない、トンデモない設定が本作に異様な付加価値を与え、"怪作"へと昇華させた。

まず、舞台設定が異彩をはなっている。前半九ホール（IN）の竜が峰カントリークラブは、岩山に囲まれた谷のコースだ。ここでは、鷹の爪のような形状の岩の塊などが行く手を阻む。そして後半九ホール（OUT）のテクノカントリークラブは、ビルの屋上のフェアウェイを渡ったりするなど、その名の通りテクノな（?）コースだ。

この奇怪な世界の中で、プレイヤーは旗にボールをからませる「旗つつみ」や、ボールを高く打ち上げストンと落とす「モズ落とし」などでカップを狙う。だが、その行く手を、激しく吹き出す間欠泉や気まぐれな竜巻、グリーンではモグラに妨げられる。そして一方では、カラスがくわえてグリーンまで運んでくれたりもする（おかげでアルバトロスが簡単）。

このように、本作にはほど良いゲーム性が随所に織り込まれている。

また、近代スポーツであるゴルフ（起源はクリケット）は、多種のクラブを持つことで攻略の幅を広げたが、本作のプ



注1／「クンフー竜」
原作でも、竜が峰CCで猿と熱戦を繰り広げる。ゲームでは、2Pで操作することができる。竜もヌンチャク（ドライバー）、トンファー（クリーク）、パターの三本のクラブしか持っていない。

レイヤーである「猿」が持つクラブは、ドライバー、クリーク、パターの、なんとたったの三本！　ここでは「残り百五十ヤードだから五番アイアンでぴったりだ」などといった確実性は約束されない。ここにまた新たなゲーム性は発生し、そしてそれはトンデモない設定によって受容される。ここには、舞台設定とゲーム性の見事な融合が見られるのだ。

　さて、このようなゲーム性を受容する奇怪な設定だが、それは制作側が意図的に創ったものではなかった。なぜなら、それらはすべて原作通りなのだから……。

　七〇年代の藤子不二雄Ⓐは、従来の子ども向け路線を離れ、劇画とブラックユーモアで後に代表作となる作品を次々と発表した。『少年時代』『まんが道』『魔太郎がくる』『毛沢東伝』『笑ゥせぇるすまん』なども、この時期である。中には、内容がラディカルすぎたために、単行本に収録されることなく、お蔵入りになった作品もあるほどだ。

　そして、『プロゴルファー猿』もこの時期の藤子不二雄Ⓐのトンデモなさがふんだんに発揮されていた。頭からすっぽり覆面をかぶった謎の男「ミスターX」。その刺客で、どこから見てもブルース・リーの「クンフー竜」（注1）。それらが、そのままゲームに採用されたのだ。

偶然の産物でしかない奇跡の一本

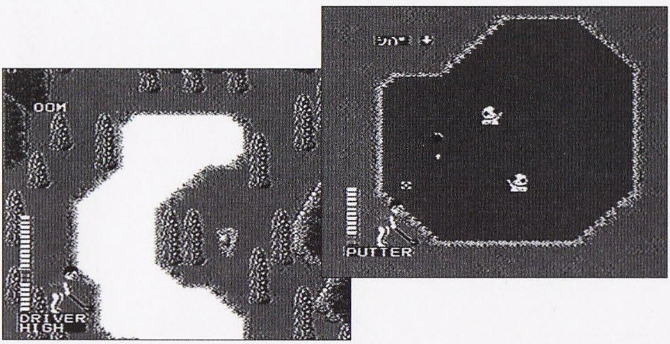
　本作は、『キン肉マン～マッスルタッグマッチ』から始まり、『オバケのQ太郎・わんわんパニック』、そして最近まで続いていた『ドラゴンボール』や『ガンダム』シリーズなど、バンダイの節操のないキャラクターゲーム制作の一貫として創られた。この節操のない製作ぶりは、結果的に粗製濫造と、そして「キャラゲーに当たりなし」などという風評をも招くことになる。

　そのような状況下にも関わらず、本作はゲームとしてのおもしろさを獲得した。だが、それは原作そのままの破天荒な設定と、大雑把で適当な芝目やスライス＆フックなどのインタラクションがたまたま合致しただけの、偶然の産物でしかない。そう、これは「奇跡の一本」なのだ。そこからは制作側の意図やプライドなどは、微塵も感じられない。そこには、まだ子供向け消費産業の「おもちゃ」でしかなかった黎明期のゲームの姿しか見えない。

　そして、そのゲーム黎明期の時代は、大学生が「右手に『朝日ジャーナル』、左手に『少年マガジン』」と呼ばれた七〇年代に生まれたマンガ作品『プロゴルファー猿』と見事にマッチした。それは、十年以上の期間は隔てているものの、まだまだ右肩上がりの成長段階にあったマンガとゲームの（注2）、それぞれの古き良き時代の融合の結果だったのだ。

　だが、そんな懐かしさに浸ってばかりはいられない。時代は確実に変わったのだ。それから十年以上の歳月は流れ、当時のユーザーは成人し、ゲームは映画やマンガ、音楽などのエンタテインメントと、同列のものとして幅広い層の支持を受け、より一般化した。だが、それにも関わらず、まだその旧弊な体質は一部に受け継がれ、安易なキャラゲーは制作されている。ゲームはもう「おもちゃ」ではなく、「ゲーム」であるのにも関わらず。

（松谷創一郎）



注2／右肩上がりの成長段階にあったマンガとゲーム

マンガは、七〇年代に週刊少年誌が一般化し、八〇年代に『週刊少年ジャンプ』がそこから抜けだして、九〇年代には『ジャンプ』が六百万部の発行を達成するなど、化け物のような大産業に成長する。だが、『ジャンプ』の囲いこみによるマンガ家潰しや、戦闘・スポーツマンガに多く見られた「敵のインフレ現象」（『キン肉マン』『ドラゴンボール』など）の続出は、結果として読者を失うことにもなり、そして、それとほとんど同時の九五年、戦後初めてマンガ産業はマイナス成長する。

　一方コンシューマ・ゲーム業界は、ファミコン以降の十年は任天堂がハード戦争に勝利してきたが、メディアにCD-ROMを採用したソニーの32ビットマシン・プレイステーションが九五年に発売され、大幅にシェアを奪った。このようにハードの進化とともにシェア率が異なってくるのがゲーム産業の特徴といえる。そして、このハード進化こそが、ゲーム産業が毎度右肩あがりの成長を維持するための重要な起爆剤でもある。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度
★★★★

プロテニス ワールドコート

テニスの試合をしながら魔王討伐の旅を続ける……。スポゲーとRPGの華麗なる融合!!

お宝度〈★★★〉

【機種】PC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1988年8月11日
【価格】4900円（税別）

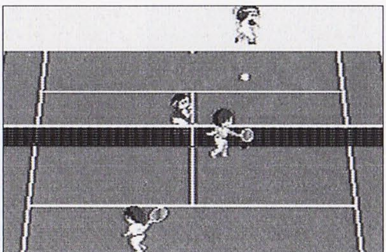
家庭用ゲーム機におけるテニスゲーム今昔物語

　世界で一番最初に登場したTVゲームは、テニスゲームと言われている。ただし名前こそテニスゲームとなっているが、画面の左右に配置されたラケット（カーソルのような棒）で玉（ドット）を打ち合うだけの、非常に簡単なものだった。その当時はこれだけでも十分に楽しむことができた。その後TVゲームは、ラケット同士で打ち合うことをやめてブロックを打ち落としたり、異星人を撃ち落としたりし始めた。それが現在のゲームの元となり、すべてのゲームを生み出していった……。そう、ゲームの根底には、何かを打ち合う、または何かを打ち落とすという要素が含まれているといっても過言ではないのかもしれない。

　そういえば、僕が初めて家庭用ゲーム機を手に入れたときもそうだった。発売間もない任天堂のファミコンと一緒に買ったのが同社の『テニス』だったように記憶している。本音を言えば、その年の暮れに発売された『ベースボール』をプレイしたかったので、それまでのつなぎになればいい、という程度で購入したのだが……。そんなよこしまな理由でプレイし始めた『テニス』にハマってしまった。左右ではなく前後で打ち合う画面構成も斬新だったし、選手の動きにも無駄なところがなかった。その上ダブルスも可能というプレイヤー協力スタイルも非常に魅力的だった。僕はこのとき、これを超えるテニスゲームは二度と現れまい、と思っていた。

　しかし、僕の予想をはるかに凌ぐ強力なタイトルが登場した。それがナムコの『ファミリーテニス』。『テニス』をベースにしてあるのは一目瞭然だが、実在の選手の名前をパロったキャラクターで選手の個性を出したり、宇宙でもプレイできるなどコートの種類もいくつか用意されていた。

　うれしかった。格段の進化を遂げたテニスゲームの登場をひそかに待っていた僕は、徹底的にプレイを繰り返した。そして今度こそ、これ以上のテニスゲームは絶対に出てこないと思った。個人的な意見で、今でも『ファミリーテニス』を超えるタイトルはないと思っている。だが、唯一これを上回る楽しさを秘めたタイトルが存在する。それがこの『プロテニス ワールドコート』だ。



▲これが『ワールドコート』のゲーム画面。PCエンジンの機能をフルに発揮した画面は、その当時の最上級のクオリティだったことを記憶している。

パロディの中に見え隠れする『ドラクエ』へのオマージュ

『ワールドコート』は、その当時台頭してきたNECの新ハード「PCエンジン」用のタイトルだった。ナムコ、と聞いたときに考えていたとおり、『ファミリーテニス』をベースにした構成になっていた。マルチタップを使って最大四人プレイが可能（プレイヤーだけでダブルスが可能）なことと、グラフィックが格段にきれいになっていたこと以外は、特に大きな違いはなかった。

だが僕が『ワールドコート』をテニスゲーム、いやスポーツゲームの一押しとして選んだのは、「クエストモード」があったからに他ならない。

最近のゲームの中には「クエストモード」、またはそれに順ずるものが用意されているタイトルもかなり存在する。だがこの当時、まったくジャンルの違った「おまけモード」（注1）を取り入れ、それを元のゲームテーマと合致させて、見事なまでの融合性をみせていたという点では、「ワールドコート」を超えるタイトルは存在していなかったのである。

では、なぜ僕がそこまで「クエストモード」を愛しているのかを理解してもらうために、「クエストモード」の導入部分を紹介しよう。

まずスタート時に自分の分身である主人公（ちゃんと「勇者」だというから恐れ入る）に名前をつけるところからゲームは始まる。そして「テニス王国オハナハン」の王様に「会員制のテニスクラブを作って、無理やり国民を支配しようとしているテニス魔王を倒してくれ」といきなり頼まれてしまう。こうして、選択の余地をまったく与えられぬまま、勇者（主人公）の長く苦しい冒険の旅が始まるのだった……。

ここまでの流れを見てくると、あるゲームとの共通項が数多く存在することに気が付く方も多いのではないだろうか。そう、あの名作『ドラクエIII』の導入部分だ。

まず主人公が勇者であること（『ドラクエ』シリーズの主人公は、ほとんどが勇者か、勇者の末裔といった経歴を持っている）。そして舞台となっている国の名前が「オハナハン」であるということ（『ドラクエIII』の旅立ちの国は「アリアハン」）。さらにセーブ用パスワードの呼称が「復活の助言」（『ドラクエ』は「復活の呪文」。余談だが、『ドラクエIII』からはバッテリーバックアップによるセーブ方式になっていた）。その上街の外、フィールド画面の構成など、どれをとっても「ドラクエ」以外の何物でもなかったのである。

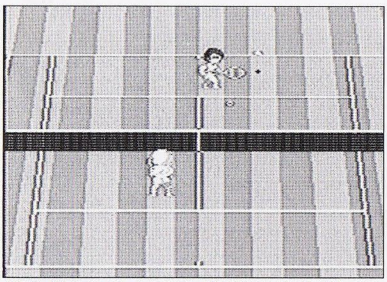
一歩間違えるとただのパロディになってしまうが、製作スタッフの『ドラクエ』に対する愛が、いたるところから感じられる作品だったと僕は思っている。

これだけではただのRPGになってしまうが、出会った敵との戦闘がすべてテニスの試合（当然ボスとの戦いもテニスの試合になっている）という、テニスゲームならではのすばらしいアレンジを施している点が特筆に価する点だ。

この記事のために久しぶりにプレイしてみたが、今でも十分に楽しめるテニスゲームの傑作だと僕は評価している。もちろん十年も昔のゲームなので、かなり見た目はさびしい感じがするのも事実だが、今プレイすると逆に潔いシンプルさに驚嘆させられてしまう。当然、敵を倒して買い物をし、街の人々から情報を入手しつつ魔王討伐の旅を続ける、といったRPGの王道（注2）を行くシステムが用意されているが、おまけ的に入れたモードとは思えないほどのすばらしいバランス調整が取られている点も見逃せない。

今のゲームはなにかと複雑化の傾向が顕著に表れているが、やはりシンプル、アレンジ、バランスの三拍子がそろってこそ、万人がすばらしいと称える名作が生まれてくるのではないだろうか、と僕は痛切に感じている。

（井田浩樹）



▲元々がテニスゲームなので、当然のことながらバトルはテニスの試合で。このあたりの絶妙なバランス設定が、プレイする意欲を駆り立ててくれる。

注1／おまけモード
ゲームの本筋とはほとんど関係がない、データベースやフリートーク、またはここで紹介している「クエストモード」のようなものの総称。たいていはゲームをコンプリートクリアしたプレイヤーだけに与えられることが多い。

注2／RPGの王道
悪い魔王にさらわれたお姫様を救うために、または魔王に苦しめられている国民を救うために、勇者、または勇者の子孫が旅立つ……。今でこそ視覚的、システム的な部分で差別化を出そうとしているRPGだが、この基本的な部分はあまり変わっていない。

R・E・V・I・E・W

Universality 普遍度

★★★

ファミリージョッキー

勝ちながら育てる。競走馬とジョッキーに課せられた掟は過酷だ。他馬を蹴散らし、ムチを入れろ！
たとえダービーが4000m障害競争にアレンジされていても、『ファミリージョッキー』は最高だ

お宝度〈★★〉

【機種】FC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1987年4月24日
【価格】3900円（税別）

勝たなければならない 育てなければならない

小学生から中学生へ。僕のローティーンは、ナムコの"ファミリーシリーズ"（注1）とともにあった。中間、期末テスト中の午後、勉強するという名目で集まっての熱いバトル。初代『ファミスタ』（注2）の「エガワ」の異常に曲がるカーブ。『ファミリーテニス』の「マケンロー」の強力なスマッシュ。一球一打に一喜一憂だ。負ければコントローラー投げつけて、もう一回。加速度的に成熟していったスポーツゲームというジャンルならではの盛り上がりが、そこにあったのだ。

そして、次はなんだ。次はどんなスポーツだ。ナムコ、ナムコよ～。次のファミリーシリーズはなんなのよぅ。ってな分厚い期待感のマックス時に発売されたのが、ファミコン初の競馬ゲーム『ファミリージョッキー』だった。オグリキャップによる爆発的な競馬ブームの前に、開発に踏み切ったナムコ。今、考えても偉いぞ。しかも、バカ安の定価三千九百円。買ったね、僕はすぐさま。

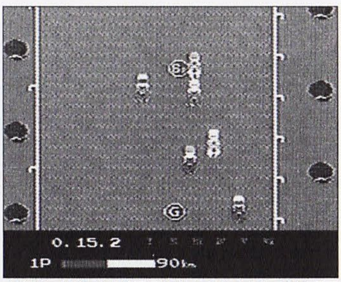
ゲームの目的はひたすらシンプル。能力がてんでバラバラの十六頭の馬の中から好みにピッタリの一頭を選んで、連戦連勝。レース中、落っこちてる能力アップアイテムを拾って愛馬を育てつつ、天皇賞（注3）制覇を目指すのだ。

ともかくグレートなのは、細部まで整った圧倒的なゲームバランス。っつうのも、馬を育てなきゃグレードレースに勝てず、かといってアイテムを拾うことに執着すると目先のレースに勝つことが難しくなる。当然、勝てないと賞金がもらえないから、ステップアップしていけない。その上、十六戦終了すると、天皇賞にたどりつけなくても自動的にゲームクリア（注4）となってしまうのだ。

僕の長年の愛馬はスピード初期値4、スタミナ初期値0のエクスプレス。スタミナアップのアイテムは欲しいけど、取ってるとレースに勝てない。かといって、最初のうちに取っておかないと、長距離のレースでボロ負けモードに突入しちゃう、このジレンマ。短距離レースをレコード勝ちした直後、長距離レースでリタイヤ→ゲームオーバーを何度繰り返して、高校生になったことか。

良質なスポゲーに必須の二者択一感を備えつつ、スピード、スタミナ、ガッツといった能力のアップによって育成要素を盛り込んだ秀作だ。文句ナシだぜい。

（佐口賢作）



▲直線一気などほぼ不可能なシステムが、常に画面の前の方を走る必要性を生む。しかし、そうすると今度は能力アップアイテムが取りにくいのだ。

注1／"ファミリーシリーズ" 『プロ野球ファミリースタジアム』に始まり、ファミコン黄金期を支えたナムコのシリーズもの。『ファミリーサーキット』『ファミリーテニス』など、数々の名作スポーツゲームを生み出した。

注2／初代『ファミスタ』 右記のファミリーシリーズ第一弾。任天堂の『ベースボール』以来、停滞していた野球ゲームというジャンルを活性化させた傑作。全国の小中高生の放課後をも変えた作品だ。

注3／天皇賞 獲得賞金が三億円を超えると、皐月賞→ダービー→菊花賞→ジャパンカップ→有馬記念→天皇賞というG1シリーズが続く。ただし、全部障害レースだ。

注4／ゲームクリア 六頭立てのレースで四位以内に入れば、次のレースに進める。ただし、賞金が増えなければ延々と条件レースを繰り返すのみ。そして、十六戦を無事に走り終わると、あっさり引退してしまうのだ。

R・E・V・I・E・W
Cult 偏愛度
★★★★

スーパーファイヤープロレスリングスペシャル

**確実に勝てる戦い方をしたら面白さが激減!!
しかし、モチーフとなったプロレスラーを理解してプレイすれば、面白さも倍増するのだ!!**

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】ヒューマン
【発売日】1994年12月22日
【価格】11500円（税別）

プロレス好きには堪えられない名作

数ある『ファイプロ』シリーズ（注1）にあって、登場レスラーの多さと、技の豊富さがピカイチとも言えるこの作品。普通の対戦ゲームとして考えると、「秒殺コースが多い」という不満が多いものの、プロレスを題材としたゲームの中では一番いいデキになっていると私は思う。というのも、このゲームに存在する技は全部で七百種類以上。登場レスラーも実在する選手をもとに名称をアレンジしたものが七十人以上もいるという豪華さ!! プレイヤーの思い入れ次第で、様々な楽しみ方が隠されていたのだ。

などと言ってはいるが、私はPCエンジン版をプレイしていない。というのも、私が最初に見たプレイが関節技（注2）のみでギブアップ狙いの（しょっぱい）プレイだったからだ。しかし、あるキッカケで自分でプレイすることになり、ゲームに対する見方が大きく変化した。

このゲームでは、システムの性質上、三つのボタンに小技、中技、大技が振り分けられているのだが、この組み合わせ次第で、実際の試合に近い展開をゲーム上で行うことができる。それを知ってからは、使うレスラーによって、「梶原丈は関節技をよく使うから」とか「ドルフィンのフィニッシュはやっぱコレでしょう」などと決めてプレイしていた。

そんな風に楽しみながらプレイしていた私にも、やはり不満は存在する。それは格闘家と呼ばれる選手たちが、このゲームに登場することだ。その理由は、システム上の問題で、関節技や打撃技で勝負が決まってしまうことが多いということだ。たしかに関節技中心でプレイすれば、ギブアップが取り易く、あっさりと勝負を決められる。しかし、そんなことを友人にやられた日には、「お前は何も分かってない!! そもそもプロレスとは〜」と説教したくもなるというものだ。

プロレスが好きな者同士で対戦すると、かなり面白いゲームなのだが、システム的な問題点（半分はプレイヤー側に責任があると思う……）などによって、間口が狭くなっていることは間違いない。ただし、それを考慮した上でも、実際の試合でありがちなシチュエーションを再現できる楽しさは、他のゲームではあまり味わったことがない。そういった理由で、私の中の最高のプロレスゲームとして、記憶に残っているのだ。

（佐和ひろき）



▲この作品からストーリーモードという新モードが登場した。これをクリアすると、隠れレスラーが使えるようになるなど、（嬉しくない）特典があった。

注1／『ファイプロ』シリーズ
シリーズは大きく分けてPCエンジン版（全四タイトル）とSFC版（全九タイトル）の二種類が存在する。これ以外に、プレステ版に『ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96』、サターン版に『ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE』が存在。シリーズを合わせると、計十五本という膨大な量となるのだ。

注2／関節技
このゲームでは、レスラー自体の体力以外に、首、腕、足にそれぞれ耐久力が存在するようだ。要はこれらの耐久力がなくなればギブアップしてしまうと考えてくれればいい。レスラー自体の体力を奪うよりも簡単に減らすことができるらしく、普通に対戦すると、これしか狙わない輩も多数存在する（見ていて"見苦しい"試合になることは言うまでもない……）。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度

★★

燃えろ!!プロ野球

確信犯的な投低打高のデータ設定。ホーナー、バースは当たれば必ずホームラン
曖昧なストライクゾーンに、フラフラ動く守備陣。システム的な成熟とは無縁の不安定さこそが魅力なのだ

お宝度〈★〉

【機種】FC
【メーカー】ジャレコ
【発売日】1987年6月26日
【価格】5500円（税別）

偏っていたっていい！試みこそが重要なのだ

『燃えろ!プロ野球』のデビューは鮮烈だった。ゲーム雑誌が乱立し始めた当時、『燃えプロ』は各誌の新作ゲーム紹介コーナーに取り上げられ、その、プロ野球中継を強く意識した画面構成が僕らの購買欲を強く強く突き動かした。そのうえ、審判が喋りだし、選手は実名で登場。百三十試合のペナントモードも用意されていた。さらに付け加えるなら、この年ヤクルトに入団し、初お目見えの試合で三打席連続ホームランをぶっ放した赤鬼・ホーナー（注1）をイチ早くデータ化。

今も生粋のヤクルトファンである僕は、ホーナーをこの手で自由に動かすために『燃えプロ』を購入した。まっ赤なカセット（注2）をファミコンに差し込み、電源を入れる。"プレイボール"のかけ声を聞きながら期待を胸にゲームスタート。

しかしその直後、すべてのプレイヤーがすぐに気がつくのだ。このソフトは、"積極的に楽しもうとする意志が必要な種類のモノだ"ということに。

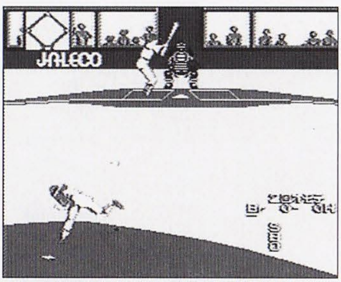
たしかに、『ファミスタ』のそれとは違う画面構成は、リアルだ。音声チップ搭載の成果（注3）もハッキリと伝わってくる。しかし、あまりに"野球"そのものがアバウトすぎるではないか。期待のホーナーはそりゃ打つよ。ぶちかましてくれたよ。というか、シングルヒットを打つこと自体が難しかったよ。基本データが、打率四割六分七厘、ホームラン六十七本。当時の僕がマグワイアを知っていれば、頷くこともできたかもしれない。

しかし、ホーナーだけではないのだ。当時、強力打線を誇っていた阪神のバース、三冠王だったオチアイなどなど。ほぼ各チームにひとり、バットに当たればホームランという打者が用意されていた。

そんな強力打線に対して、定まらないストライクゾーンを探り探り投げ込む投手陣。試合は必ず打撃戦になり、何度となく投手がマウンドに崩れ落ちる姿がバックスクリーンに映し出された（注4）。

だが、それでも僕はホーナー率いるヤクルトスワローズでペナントレースを制覇した。必要だったのは忍耐ではない。"これは草野球である"、あるいは"アストロ球団である"という割り切りだった。今ならもう少し冷静に、そして贔屓目にこう語ることもできるだろう。ゲームバランスを無視してまで行われたジャレコの試みを評価しよう、と。

（佐口賢作）



▲ホーナーやバース、オチアイらの特別なバッターたちの容姿とフォームが、ご本人たちに似ているのも新鮮だった。ゲーム誌で見ている限りは…。

注1／赤鬼・ホーナー
八七年、現役バリバリの大リーガーとして鳴り物入りでヤクルトに入団。約百試合の出場で三十本以上のホームランをかっ飛ばし、さっさと大リーグに戻っていった強打者。

注2／まっ赤なカセット
なぜか続編が作られていった『燃えプロ』は、第一作以降、普通のカセットよりも一回り大きい特製ホコリガード付きカセットで発売されていった。

注3／音声チップ搭載
初の音声チップ搭載で、審判が「ストライク」や「ボール」やと喋るのも大きなウリだった。

注4／バックスクリーンに映し出された
ホームランが出たときの演出として、バックスクリーンに崩れ落ちる投手の姿とナインに迎えられる打者の姿が映し出された。一試合に何度も見せられるので、すぐに飽きる。

R・E・V・I・E・W

Originality 独創度
★★★★

プロレス

格ゲーとは違う、プロレスのゲーム化
それには、ショー的要素をいかに表現するかに懸かっていた

お宝度〈★★★〉

【機種】FCD
【メーカー】任天堂
【発売日】1986年10月21日

ダメージパラメータの見えない戦い

ゲームに「スポーツ」のジャンルがあるのはよくよく考えると不思議なことだ。もちろん「スポーツをモデルにしたゲーム」という意味でのカテゴライズであることは重々承知している。だが、この何気ないカテゴライズは、モデルとなったスポーツが本来持つ「ゲーム性」に、強く呪縛されていることの表れでもある。

さて、そのような中で「スポーツ」とは言えず、なおかつ「格闘技」でもない「プロレス」をゲーム化したのが、表題そのままの本作だ。

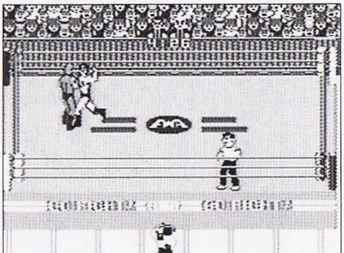
まず、本来のプロレスが持つ魅力だが、それは何と言っても、ショー的要素がたっぷり含まれた生身の身体と身体の派手なぶつかりあいに尽きる。格闘技のように、セメント勝負になるわけにはいかないのだ。客を魅了することができない勝負はプロレスではないのだ。だからこそ、プロレスではKOで決着することはほとんどなく、三カウントルールが存在する。

本作は、そのプロレスの持つショー的ダイナミズムを表すことに忠実であった。ファイター・ハヤブサはアントニオ・猪木のような延髄切りを叩き込み、スターマンはルチャの覆面レスラーらしく華麗なフライングクロスチョップを繰り出す。どのキャラクターでも使える基本技も、ボディスラム、ブレーンバスター、ラリアットなど非常に充実している。ここには、四方を観衆に囲まれたジャングルを自由自在に動き回れる感覚がある。

さてそんな本作は、その後格闘ゲーでは当然であるかのようにつけられているダメージパラメータが表示されていない。しかし、これがプロレスには適していた。

ダメージを奪うだけなら、パンチやキックなどの些細な技でも十分に可能だが、物語性溢れる派手さを持つプロレスでは、それはとてもつまらないものに見える。確かに、本作には表面的には見えないダメージパラメータは存在し、相手のダメージを奪い続けることで確実に勝負を決めることができる。だが、3カウントのタイミングをプレイヤーは知ることができない。そこでプレイヤーは、より美しくフィニッシュ（注1）に持っていこうと努力する。これこそがプロレスの美学、ダイナミズムであり、格闘技とは一線を画すところである。結果、本作は――完成されてはいなかったが――格ゲーではなく「プロレス」ゲームとして魅力を得たのだ。

（松谷創一郎）



▲TV中継と同じアングルでの試合は、プロレスの雰囲気を醸し出した。マットにプリントされたマークや、リング下のカメラマンもそれを手伝った。

注1／より美しくフィニッシュ
格ゲーとは違い、プロレスゲームではいかにそのショー的要素を表現するかに懸かっている。後に発表された『新日本プロレスリング 闘魂列伝』シリーズ（トミー／プレイステーション）では、攻め続けられると一定時間パワーアップする「闘魂ラッシュ」システムを採用し、そのセメント性の軽減とダイナミズム表現に成功した。また、『全日本プロレス FEATURING VIRTUA』（セガ／サターン）でも、似たような「闘気ゲージ」を採用。このゲージを上昇させなければ出せない技があり、それは確かにプロレスを表現した。

R·E·V·I·E·W

Cult 偏愛度 ★★★★★

エキサイティングベースボール

ディスクでエキサイトし続けたシリーズ 今、流行っている育成系スポーツゲームの原点がここに

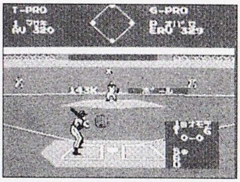
お宝度〈★★〉

【機種】FCD
【メーカー】コナミ
【発売日】1987年12月8日

ディスクの特性を活かし対戦も可能だ！

ファミコンはディスク派だった僕は、その中でも新作が出るたびに書き換えに行っていたのが、コナミのエキサイティングシリーズだ。『エキサイティングベースボール』『～テニス』『～サッカー』など、どれも、自分でチームや選手を育てて、『エキサイティングモード』で対戦することが可能だ。今となっては、"サカつく"をはじめ、たくさんの育成系のスポーツゲームがあるが、当時としてはとても画期的だと思ったものだ。しかし、この育成が大変だった。とにかく試合に勝つことが能力を上げるらしいので、ひたすら戦うのだが、最初はアマチュアからスタートで、相手チームは何故か魚の名前やら、徳川の将軍名やらで現実味がなく、まず戦意が喪失する。しかし、とにかく能力を上げるために必死で戦い、点も取れるだけ取ろうとする。すると、もう大変である。自分のチームが強すぎて攻撃が全く終わらない。試合時間は恐ろしくかかる。しかも対戦しなければならないチームがやけにたくさんあるので、全試合をこなすだけでハッキリいって疲れる。チーム育成にこだわり一切手を抜かない人ならなおさらだ（僕もそうだった）。結局このゲームはペナントレースをせずに途中で断念。ただし、プレイ時間はすごく長かったけど（笑）。

（Hassy）



▲『エキサイティングベースボール』のチーム名と選手名ははっきりいってスゴイ。ただ、いろんな物の名前をつけただけって感じ。しかもチーム数も非常に多いのだ。

R·E·V·I·E·W

Universality 普遍度 ★★★★

ワイルドトラックス

カスタムチップを搭載した本格派レースゲームをプレイしたか？

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】任天堂
【発売日】1994年6月4日
【価格】9800円（税別）

見た目のファンキーさにだまされてはいけない

『F-ZERO』『スーパーマリオカート』など、任天堂のレースゲームは非常に完成度が高いことで知られている。その任天堂がスーファミ後期に発表したレースゲームが『ワイルドトラックス』。『スターフォックス』で有名になった「スーパーFXチップ」のおかげで、16ビット機であるスーファミとしてはポリゴンの描写が格段に向上していた。これは期待できる、と思いパッケージを見ると……。車に目が？　さらに車種を見ると……。バイクやアメリカン・トレーラーも操縦できる？　……やられた、これはハズレか？　不安を抱きつつ電源を……。

確かにやられた。やられたが、逆の意味でだ。操作性はいいし、各車種の個性もはっきりしている。その上ルールもわかりやすく、コースレイアウトも絶妙。さすが任天堂、あなどれん！

しかし『ワイルドトラックス』はあまり話題にならなかった。見た目の特異さが受け入れられなかったのだろうが、これだけは言える。『ワイルドトラックス』はいい！　スーファミが現役の人はぜひプレイしてほしい。

（井田浩樹）



▲この時代に、家庭用ゲーム機でプレイできた数少ないポリゴンレースゲームの傑作。店頭で見かけたら、一度はプレイしてもらいたい作品だ。

R・E・V・I・E・W
Universality 普遍度 ★★★

現在でも十分に通用する驚くほどのスピード感！

エキサイトバイク

お宝度〈★★★〉

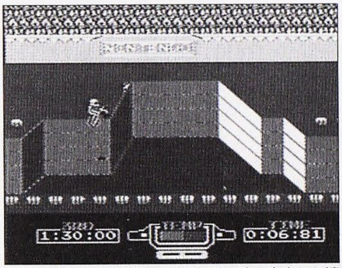
【機種】FC
【メーカー】任天堂
【発売日】1984年11月30日
【価格】5500円（税別）

私の心を熱くした名作レースゲーム

当時小学生だった私が底抜けに楽しい！　と、テレビゲームで初めて感じたのがモトクロスバイクを使ったレースゲーム『エキサイトバイク』であった。ゲーム内容はコースに設置してある数々の障害を上手く乗り越え、いかに早いタイムでクリアーするかといった単純なもの。レースと言えば3Dとなった現在では、何ともヘボくて貧祖な画面に見えるかもしれない。

だが、その面白さは現在でも十分通用する。アクセルボタンと十字キーだけという簡単な操作形態ながら、ウイリーなど多彩な動きが可能なゲームシステム。障害物を乗り越える瞬間と着地する瞬間に車体のバランス取りが必要だったりと、タイムを縮めるための様々なテクニックもあり非常に中毒性が高かった。それに加え、当時としては斬新であったコースが作れるという機能が私の心を虜にした。

確かに今考えれば、障害物はモトクロスバイクを使っても越えることの出来ないようなものばかり。だけど、リアルさより単純に面白さをだけを追求した『エキサイトバイク』とその制作者の心意気を私は高く評価したい。（十文字　明）



▲コースを２周するとクリア。その時、完走した嬉しさを表現してバイクがウイリー走行する。その姿が当時は凄くカッコ良く見えたものだ。

R・E・V・I・E・W
Retrospection 回顧度 ★★★★★

サッカーブームを巻き起こした第1人者的ソフト

フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ90

お宝度〈★★★〉

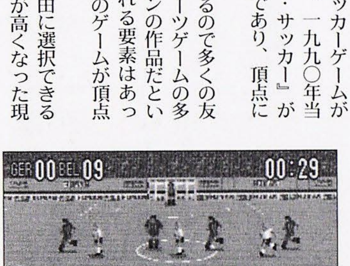
【機種】PC
【メーカー】ヒューマン
【発売日】1990年4月27日
【価格】5500円（税別）

サッカーゲームの最高峰に立つ作品

今ではJリーグやWカップの盛り上がりも手伝って、様々なサッカーゲームが発売されている。しかし、一九九〇年当時は『フォーメーション・サッカー』がサッカーゲームの代表作であり、頂点に立つ作品だった。

四人同時プレイができるので多くの友達と遊べた。良質なスポーツゲームの多くを出しているヒューマンの作品だということなど、多くの売れる要素はあった。だが、それ以上にこのゲームが頂点と呼ばれるワケがある。

フォーメーションを自由に選択できるのだ。サッカーの知名度が高くなった現在では多くの人が各フォーメーションの意味や効果をご存じであろう。しかし、『フォーメーション・サッカー』が発売された九〇年にまだJリーグはない。そんな時代にも関わらずフォーメーションに目をつけ、ゲームの最大のウリにしたこの作品は大勢のサッカーファンに絶賛された。しかも、その完成度の高さも幸いして、はそれまでサッカーを知らなかった人たちをも巻き込んでブレイクしたのだ。その証拠に、私もこのゲームでサッカーに興味を持ってサッカーファンになった一人なのである。（十文字　明）



▲多彩なフォーメーションの存在が対戦を熱くさせる。それは、ＰＳ版で発売された最新作でもしっかりと受け継がれている。（写真はSFC版です）

R・E・V・I・E・W
Universality 普遍度 ★★★

スマッシュピンポン

ピンポンの単純さ故の楽しさをそのまま再現。飾りがいっさい無いだけに、そのゲーム性と操作性の高さが余計に際立つ

お宝度〈★★〉

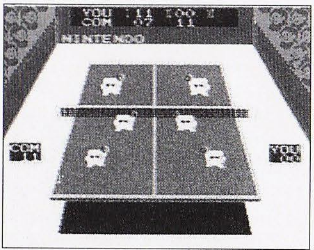
【機種】FCD
【メーカー】任天堂
【発売日】1987年5月30日

ピンポンならではの分かりやすさ。

スポーツゲームを購入する人っていうのは、多かれ少なかれそのスポーツ自体に興味があるもんだ。野球ゲームやサッカゲームが数多くリリースされるのがいい例。その中でいいゲームと呼ばれるには、ゲーム性やキャラクターの魅力、演出によって大きく影響している。しかし、それらの基準をいっさい排除しつくしたスポーツゲームが存在する。それが、この『ピンポン』だ。

たしかに、ピンポン（卓球）は、普通の人なら最低でも一回くらいは経験したことはあるだろうし、見たことはあるはず。しかし、それをゲームでやる程の魅力を感じる人は多くはないだろう。しかも、ゲームならではの大げさな演出やキャラクター性もいっさいなし。画面には、テーブルとラケットと球しかない。しかし、実際にプレイしてみると、そのシンプルさが程よく感じ、余計にゲームバランスの良さを感じてしまう。スポーツとしてあまり魅力の感じないピンポンを題材にしたことと、このシンプルさの融合が、かえって、いつでも楽しめ、だれにでも分かるという普遍性を持たせた出来になっているんだろうなぁ。

（岡安学）



▲コートチェンジ時にディスクが盆踊りをしているところ。また左右のゴリラの観客が喜んだりしてご愛嬌。

R・E・V・I・E・W
Universality 普遍度 ★★★★

レッスルボール

ナムコのメガドライブオリジナル作品は、サッカー＋アメフト＋格闘技＝近未来格闘スポーツゲーム

お宝度〈★★★〉

【機種】MD
【メーカー】ナムコ
【発売日】1991年2月8日
【価格】5800円（税別）

時代を越えた名作を対戦しまくれ!!

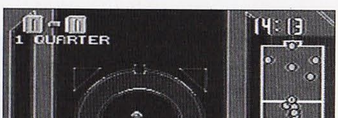
グラフィックの貧弱さはやはり気になるが、それさえ除けば、いまでも十分通用する楽しさがある。『ナムコアンソロジー』に収録された理由もわかる。

肝心のゲームの方は、操作が複雑そうに見えるので、難しいように見えるのだが、実際はそうでもない。操作はかなりシンプル（Aボタン一つだけでも遊べる）で遊びやすい。しかも、ルールが簡単なので結構ハマるッ!!

また、さすがナムコだけに細かい部分まできちんと作り込まれおり、試合を盛りあげるための演出が秀逸。特に効果音がいい味を出しており、相手選手に攻撃がヒットした時の「キーン」という金属音は耳から離れなくなる。あと個人的には、ハーフタイムに登場する女の子がかなりお気に入りなので、注目してほしいところかな。

ちなみに、対戦プレイははっきり言って超燃える!! CPU戦でもいいのだが、結構頻繁にインチキくさい攻撃を仕掛けてくるので、やっぱり人間同士でプレイした方がだんぜん楽しめるだろう。さっそく対戦相手とギャラリーを集めて、『レッスルボール』大会を開催してみてはどうだろうか?

（井口淳也）



▲使用可能なチームは全12チーム（隠しチームも含む）。この中には『ファミスタ』でおなじみのナムコスターズも健在だぞ。なお、ピノはいないようだ。

R·E·V·I·E·W
Originality 独創度
★★★★

海外では『3』まで発売されている人気シリーズの第一作め
公道を舞台に、ルール無用のバイクレースが今始まる!!

ロード・ラッシュ

お宝度〈★★★〉

【機種】MD
【メーカー】EAV
【発売日】1992年11月20日
【価格】7800円(税別)

何でもアリのレースゲームにハマること間違いナシ!!

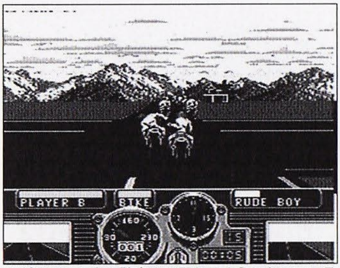
とりあえず、ブレーキングとかハンドリングとか細かいことを考えないで、走れるのがいい。頭の中を空っぽにして、アクセル全開でぶっ飛ばすと気持ちいい! しかも、画面上に数台のバイクが表示されても、ほとんど処理が重くならず、イライラすることなく、スムーズに走ることができるのも◎。

あと、やっぱり邪魔なヤツラ(ライバルやパトロール中の警官)を殴って蹴散らすのが、めちゃくちゃ楽しい!! レースの勝ち負けなんか構わず、ライバルにパンチやキックを食らわし続け、周りに敵車がいなくなったら、ライバルが追いついてくるのを待つ……の繰り返し。プレイしているうちに殴る行為が快感に……(ちょっとアブナイ!?)。

まあ、操作感覚に多少クセがあったり、各コースの違いが背景と障害物だけだったり、と不満点はいくつかあるけれど、ハッキリ言って絶対にハマれるので、ぜひともプレイしてほしい。

ちなみに、転倒するとライダー自ら走ってバイクを取りに行くのだが、その姿は爆笑モノ。また、バイクを放り出して、ゴールまで走りきることもできる。芸が細かすぎるッ!!

(井口淳也)



▲パトロール中の警官まで殴れるようになっているところがスゴすぎる!! 日本のゲームだったら、さすがにそこまでやらないだろうなぁ〜。

R·E·V·I·E·W
Originality 独創度
★★★★★

自由自在に動かせる選手達、
今だにバレーゲームの最高峰!!

バレーボール

お宝度〈★★★★〉

【機種】FCD
【メーカー】任天堂
【発売日】1986年7月21日

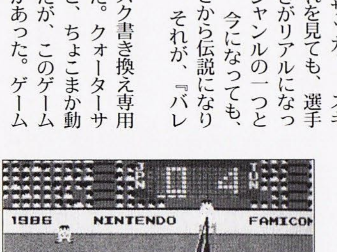
現在でも群を抜く完成度の高さ!

現在、たくさんのスポーツゲームが発売されている。野球、サッカー、スキー、スノボetc。どれを見ても、選手が実名になったり、動きがリアルになったりと、進歩が著しいジャンルの一つといえるだろう。しかし、今になっても、そのゲームの素晴らしさから伝説になりつつあるゲームがある。それが、『バレーボール』だ。

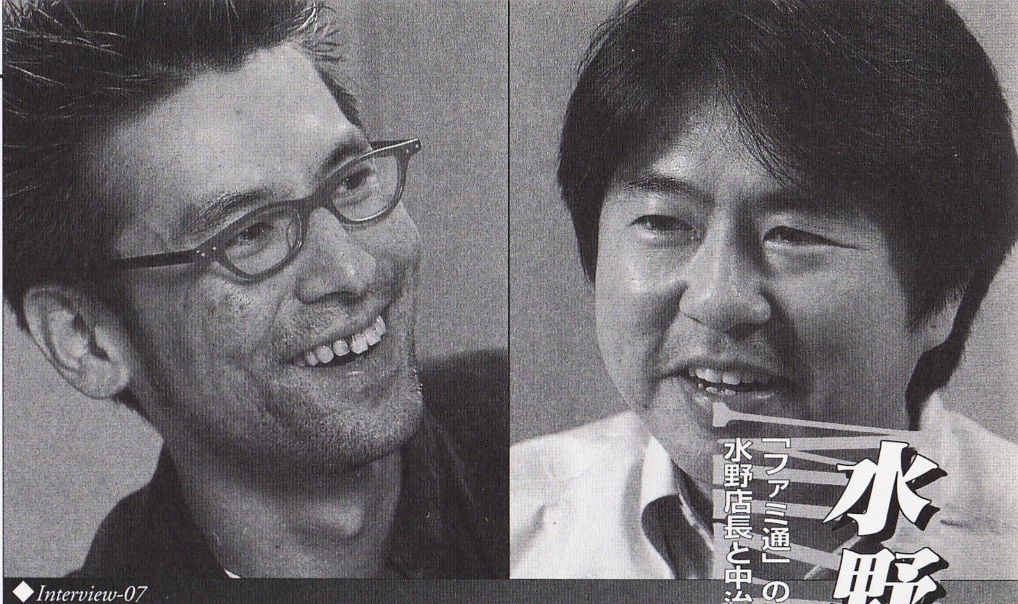
このソフトは、ディスク書き換え専用として八六年に登場した。クォーターサイドビューで見る画面と、ちょこまか動く選手に注目が集まったが、このゲームにはそれ以上の奥深さがあった。ゲームをやりこめばやり込むほど、実際のバレーの試合を思わせるかのようなテクニックをくり出すことが可能だったのである。AクイックやBクイックはもちろんのこと、ブロードやバックアタックなど、現在のバレーボールでも盛んにおこなわれているプレイを再現できる。その完成度の高さは、後に続くソフトがあまり発売されていない現状からもうかがい知ることができる。

今後どんなに技術が進歩したとしても、このゲームを抜くほどのスポーツゲームは発売されないことだろう。

(十文字 明)



▲クイックアタックやバックアタックなど、どんなプレイでも再現できるのがこのゲームの凄いところ。今でも十分に遊べるのには驚きだ。



◆*Interview-07*

水野店長×中治和哉

「ファミ通」の編集者、レビュアーとして、ファミコン黎明期からゲームを見続けてきた水野店長と中治氏。両氏が斬れ味も鋭く懐かしのゲームそしてゲームへの思いを語る

「ファミコン通信」創刊、そしてコナミコマンドをめぐる攻防

—ファミコン以前からゲーム業界に関わっておられた水野さん、中治さんのお二人にレアゲーム、オールドゲームについてお聞きします。まず、お二人がゲーム雑誌に関わるようになった経緯と、好きなゲームジャンルを教えて貰えますか?

水野　最初はアスキーにアルバイトとして入社して、そこで編集の勉強をしたんですね。その当時は、「ファミリーコンピュータマガジン」や「ハイスコア」が売られていて、その後で「ファミコン通信」（注1）が創刊されました。最初、三十〜四十万部売れてました。後発で雑誌を作っても売れた時代ですね。

—ファミコン自身に勢いがあってグーッと延びていた時期ですね。

水野　「ファミマガ」は百万部だっていってた時期。その頃、現在"コナミコマンド（注2）"として知られているコマンドがあるじゃないですか、それを載せるの載せないのでメーカーさんと意見がぶつかった記憶がありますね。今は雑誌の影響力も強くなりましたけど、その頃はそういう裏技は書かないでという圧力があった時代でした。『ゼビウス』のソル（注3）が出る位置を教えちゃダメだとかいろいろあった。秘密にしてくれって。

—そうすると、ソフトを評価するクロスレビュー（注4）は最初はなかったんでしょうか?

水野　クロスレビューはありましたよ。あれ、途中からだっけ?

中治　私わかんないですね。

●プロフィール

みずのてんちょう（写真右）

「ファミコン通信」、「週刊TVゲーマー」などゲーム誌の編集者をへて、現在フリー。散財はうまいが、金もうけはきわめて下手。座右の銘は「明日できることは今日するな」とのこと。

なかじかずや（写真左）

三十四歳。大分県出身。学生のとき『マリオ』と出会いゲームの虜に。「ファミ通」のレビュアー"ジョルジュ中治"として武道館デビューを果たすもその後の消息は不明。もうゲーム業界にはいないらしい。

構成・文／南 卓
写真／澁谷哲之
1998年10月14日　飯田橋にて

水野　ちょっと記憶が定かじゃないですけどね。クロスレビューね。今は力持っちゃってるけど、始めた頃はそれほど影響力が出るとは思ってなかったし、当時から点数を付けるのはどうだろう、という話はありましたね。

――そのクロスレビューのレビュアーをされてた時期ですが、ハードでいうとどの時期にあたりますか。

水野　ファミコンからスーファミあたりかな。その後のハードは担当してませんね。

中治　ちょうど店長がレビュアーを辞めたのと入れ替わりで、オレが入った。

――じゃ、重なってる時期はない。

中治　たぶん無かった……。もう、その時はCDロムロムが出る直前あたり。

水野　編集部が青山にあった時期。そのころは勿論ソニーのマシンなんかなかったし。

――すると任天堂とセガの二大勢力があって新興勢力のNEC（注5）が参入してきた時代ですね。

水野　Huカードとか。PCエンジンは面白いゲームあったんですけどね。惜しいことしましたね。

――ゲームジャンルでは何がお好きでしたか。

水野　ゲームのジャンル？　強いて挙げればシミュレーション以外、『ネクタリス』を除いてシミュレーションダメなんですよ。パラメータの上下がどの様に反映されてるのかいまひとつ分かりにくいのが嫌い。元々、コンピュータゲームが好きになったのはアップルに憧れてだから。五インチディスクの『ウィザードリィ』とか、『MYSTERY HOUSE』の時代。

――ディスクアクセス音が音楽だったというすさまじい名作ですね。

水野　そうそう、だからどちらかというと、RPGとかアドベンチャーがやりたかった。そんな時代。

――中治さんのプロフィールもお願いします。

中治　僕は「ファミ通」に入ったのは、ちょうど大学生だった時なんですけど、その頃に『スーパーマリオブラザーズ』が出たんですよ。それを友達の家で遊んで「ゲーム、楽しいなぁ。これはもう買おう」と思った直後に『ドラクエ』が出て、ディスクシステムごと買ってゲームにはまりました。それから、大学辞めて「なんかしなきゃなぁ」と思ってたら「ファミ通」のアルバイト募集があって編集部に入った。解く喜びがあるゲームが好きでした。一番はまったのは、カギを取っていくゲームで『キャッスルエクセレント』でした。

水野　好きだったよね。端から跳んでいくヤツでしょ。水が増えてくる面とか、ブロックを操作したりする面とかあるやつ。

中治　こんな楽しいゲームがあるのか！　と、"ゲームはこれだ!!"と思いましたね。それから、シミュレーションとかRPGもちゃんとやるんですけど、好きなのはアクションパズルですね。その後出たので楽しかったのは『バイキングの大迷惑』（注6）ってやつで……。

水野　うわっ古ぅ。

中治　でもあれ、スーファミですよ。

水野　そうだったっけ!?

中治　あと、シミュレーションだったら、『ダービースタリオン』の最初のヤツ。

――そうすると何度もプレイしてハマるタイプですね。

中治　そう、だから一本のソフト買ったら一年ぐらいずっとそればっかりやってました。最近では『風来のシレン』かな。世の中的にはプレイステーションとかいってるのに、ずっとスーファミで『シレン』。

水野　そういう意味では『チャンピオンシップロードランナー』とかもあるよね。

中治　『ロードランナー』はゲームセンターでやってましたよ。ゲーセンだと金かかってしょうがなかった。（笑）

水野　『ドラクエ』は最初見たときびっくりしましたよ。ファミコンでRPGが出来るとは思ってませんでしたから。それまでファミコンをバカにしてたんですよ。RPGは、パソコンじゃなきゃ出来ないだろうと思っていた。ところが堀井さんが作っちゃった。ファミコンではアクションゲームとかしか出来ないと思ってたから驚いた。

中治　『ドラクエ』は写真週刊誌で最後の敵の写真を載せた事件があったりして騒がれた。

水野　"これが最後の敵大ボスだ！"ってね。竜王って「I」の敵だっけ。

注1／「ファミコン通信」
パソコン雑誌「LOGIN」のコーナーから独立して発刊したファミコン専門誌。後発組ながら斬新な企画と、しっかりした論評で現在では業界のデフォルト雑誌。影響力がでかすぎて怖い雑誌。

注2／コナミコマンド
コナミのゲームを買ってきたら、まずこの隠しコマンドを試すのが半ば常識だった。ちなみにコマンドは"上上下下左右左右BA"

注3／『ゼビウス』のソル
隠しボーナス。地上物がないのに地上攻撃兵器が反応したら撃つ。なにか塔のような形をしていた。

注4／クロスレビュー
音楽雑誌「ミュージックマガジン」の新盤レビューを参考に企画された評価記事。現在でも「ファミ通」の心意気が感じられる……はず。

注5／新興勢力のNEC
長く二強のゲーム業界になぐり込んだ家電メーカー第一号がNEC。PCエンジンでは一定の成功をおさめた。しかし、新機種が奮わずハードを同人誌即売会で売っており涙を誘った。

注6／『バイキングの大迷惑』
中治氏執筆のレビューを参照されたし。七〇ページ。

中治　竜王は「Ⅰ」、「Ⅱ」、「Ⅲ」の敵だったかな。「Ⅰ」と「Ⅲ」だったかな。

水野　そういう時代ですね。

中治　『ドラクエⅣ』の時ちょうど「ファミ通」入って一年くらいだったんですけど、『ドラクエⅣ』の禁断の秘技を原責で六十四ページ（注7）やる！　ってなって五人ほど一週間ずっと泊まり込んで技を確かめたり、探したりして辛かったの憶えてます。でも、それもエニックスさんに許可をとって載せてました。

水野　それは全部『ドラクエ』の秘技？

中治　そうそう。後、マップを載せるときは、ゲームして画面写真を何枚も撮ってそれを編集者が張り合わせていくんで手間かかりました。

水野　すごかったよね。キャプチャーマシンなんてないしビデオプリンターすらない時代ですからね。

中治　カメラマンが後ろで待ってる。（笑）昔はソフトの数が少なかったから、それでも楽しかった。

水野　そのためにゲーマーがいたし。

中治　オレ、「ファミ通」に一応編集者で採用されたんですけど最初入ったときに「じゃ、キミこのゲームやってね」っていわれてゲーム渡されて、ずーっとゲームやってるんですよ。「なんで、ずーっとゲームやってるんだろう？」って思いながらゲームやって「エンディング行きました」って言うと、「すごいねぇ～、これクソゲーなんで誰も解いたこと無いんだよ。じゃ次コレね」って渡されて。何するわけでもなく、「じゃ感想でもかいといて」って、二、三ヶ月くらいそんな感じで、こんなんでお金もらっていいのかなぁって。そんなのんびりした時代でしたね。

ファミコン時代は任天堂ゲームの時代でしょ

――ではファミコン時代に特に印象に残ってるゲームはありますか？

水野　任天の時代じゃないですか、あの頃は。

――『マリオ』とかですか。

水野　『ゼルダ』ね。ディスクシステムの『ゼルダの伝説』ね。

中治　謎解きの要素が良かった。私はなかなかハード買わない人間なんですけど、『ダビスタ』がでて、「スーファミ買わなきゃな」と思ってたところにスーファミ版の『ゼルダ』が出てハードと一緒に買いましたよ。

水野　画面綺麗だしね。あれ『ゼルダ』って名前だっけ？

中治　『神々のトライフォース』ですね。

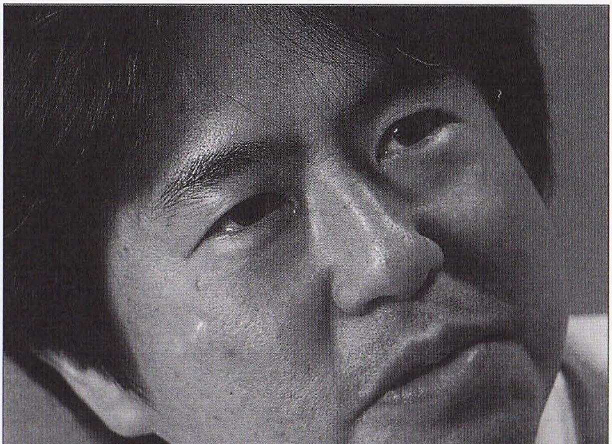
中治　あとファミコンだと、対戦スポーツゲーム。ナムコの『ファミスタ』。

水野　あれは、超盛り上がった。

中治　そんな、対戦スポーツものたくさんやりましたね。

――対戦では負けられない！　という雰囲気ですね。

中治　そう、コミュニケーションツールとしてプレイしてた。



注7／原責で六十四ページ
原責とは"原稿責了"の略で、一発入稿、直しナシという男前な方法。時間が切迫している時にやむおえず行う入稿方法だけど、六十四ページとなるとすさまじく多すぎ。編集者はもちろん、印刷所の人もさぞ泣いたことであろう（涙）。

注8／『ザナック』
販売はポニー・キャニオンだが、開発はコンパイル。多彩な動きの敵や、高速スクロール面の存在など、多くの点で現代シューティングの源流となったソフト。今でこそ、『ぷよぷよ』の柔らかイメージの強いコンパイルだが、実は優秀なシューティングゲームを幾つも作っていた。『ぷよぷよしゅ～てぃんぐぅ！』とか作ってくれんかなぁ。自機はカーバンクルで（笑）。

注9／『エクセリオン』
ファイターEXを駆る男前が敵をガンガンやっつける！　シューティングゲーム。特徴は……なところ。最近『ゲーム天国』で復活を果たすも、主人公ジェイナスがロリコンで情けないダメ男に格下げされてた。それはともかく、ファイターEXってあんなに格好よかったっけ？

「こいつらは『ファミスタ』で会話する」みたいな。(笑)

水野 暇さえあれば誰か遊んでたよね『ファミスタ』。

中治 やってましたね。レビュアーやってた時も対戦ゲームには甘い点を付けてたかも。プレイヤー同士が関係を強く持てるソフトが好き。

—シューティングゲームでなにか印象に残ったソフトはないでしょうか?

中治 『スターソルジャー』。

水野 一番印象に残ってるのは『スターソルジャー』ですね。他には広島、コンパイルのシューティングゲーム『ザナック』(注8)が面白かったですよ。

中治 『ザナック』は今あるシューティングゲームの元になってるんじゃない。

水野 あとは『ムーンクレスタ』ってファミコンだっけ。それと、自機が変な動きをするゲーム……『エクセリオン』(注9)だったかな。『スターラスター』(注10)もいいですね。アスキーからも似たようなゲーム出てた。超クソゲー(笑)。

—ファミコン時代のシューティングゲームには、画面に一定の数の敵しか出なくなったり独特の"味"がありましたね。

水野 『怒首領蜂』(注11)やってる人にとっちゃ簡単だよね。

中治 二五六発!

水野 当時のゲーマーに『怒首領蜂』見せたら腰抜かすだろうね。プレイ出来ないでしょうね。だからプレイする人のレベルもすごく上がってる。

中治 この頃はよかったですよね。ゲームのジャンルもはっきり別れてて、ゲームの方向性がはっきりしてた。

水野 最近はメーカーがゲームのジャンル作ってくる(注12)。「このジャンル名にして下さい」って(笑)。

—当時は、ソフトのリリース数も少なかったですし、ユーザーのやりこみの度合いも違ったんでしょうか?

水野 全然違ってましたね。秘技とか毎週いっぱい来てたもんね。

中治 『ファイナルファンタジー』の第三作まではセーブ出来る場所が限られてたじゃないですか。それでも一年ぐらいかけて、登場するアイテムを全て集めて装備を揃えるという収集的プレイをしてましたね。同じように今も『ファイナルファンタジー』は売れてますけど大半のユーザーはそんなヤリコミプレイはしてないだろうな、って思いますね。

水野 それじゃイカンと中治先生は思う訳でしょ。それでは、ゲームの文化が無くなると。

中治 そうそう。

水野 『アイドル八犬伝』(注13)っての好きだったんですけどね。くだらないんだけど、結構好きだったな。(笑)

—独特のノリのゲームですね。タイトルからしてノリが妙でしたけど、キャラクターが立っていて、それぞれの役割分担もはっきりしていたんですよね。

水野 よく知ってますね、マイナーなゲームなのに。

初の攻略本『ドルアーガの塔』は同人誌が元!?

—ところで、攻略本が作られはじめたのはいつ頃、どのタイトルからなんでしょうか。

水野 最初は『ドルアーガ』でしょう。

—『ドルアーガ』といえば出版社がはじめる前に同人誌攻略本がつくられてましたね。

水野 だからね、ゲームフリークですよ。最初に攻略本作ってたのは。最初の攻略本作るときにはゲームフリークの田尻くんらに手伝ってもらった。だから、元の情報や同人誌があって初めて攻略本をつくってみようとなった。そしたら三十万部だか八十万部だったかすんごい数、売れちゃった。その後、『マリオ』とかの攻略本が作られるようになった。

中治 今は、必要のないゲームとかにも攻略本出てますよね。「そんなRPGは誰でも解けるじゃん」みたいな。

水野 それよりギャルゲーの本でしょ。なにが楽しくて買うのかなぁ。

—ではメガドライブのソフトで評価しているのはなんですか?

水野 タイトルが出てくればいくらでもあるよ。

中治 『エコー・ザ・ドルフィン』(注14)とかありますよ。

水野 『スペースハリアー』(注15)……『スペースハリアー』

注10/『スターラスター』
疑似3Dの一風変わったシューティングゲーム。敵キャラと自機の間に高度差を設け、遠距離レーダーで敵の大体の位置を探り、有視界戦闘でぶちのめす。宇宙戦闘機に乗ってる感覚が楽しめた。『エースコンバット』の遠い祖先かな。

注11/『怒首領蜂』
弾避け命の硬派シューティング。画面上を埋め尽くす敵弾の嵐と、固さ抜群のボスキャラたちが、初心者シューターを木っ端微塵に吹き飛ばす。

注12/メーカーがゲームのジャンル作ってくる。
多ジャンル化の原因のひとつ。ときどき、それなに? ってジャンルを作ってくるメーカーがいて閉口する。そういうのに限って強硬だし。(笑)

注13/『アイドル八犬伝』
芸能界デビューを目指す西園寺エリカが七人の仲間とともに活躍する。個性的なキャラクターが印象的。二時間程でクリア可能。エンディングで流れるエリカのデビュー曲『きみはホエホエむすめ』は悪夢にうなされるほど意味不明。

注14/『エコー・ザ・ドルフィン』
イルカが主人公のアクションゲーム。海面をジャンプしてみたり、超音波で捜し物をしたり、なかなかなごめるゲーム。見た目よりはシビアではあるが。

※(注15)の脚注は次ページに。

って面白くないじゃん。他の人は面白いのかな？

——結構やりましたね。ゲームセンターでですけど。

水野　そうか、『スペハリ』はサターンとかで出てたでしょ。

——最初、メガドラでずっと後でサターンで出てますね。

中治　あれって、ゲーセンが初登場じゃないの。

水野　元々アーケードゲーム。『スペハリ』は遊んだけど、イマイチ面白さが判らなかったな。

中治　オレは『スペハリ』をゲーセンで遊んだイメージ強いですよ。あと『アウトラン』（注16）とか。

水野　『アウトラン』は面白かったね。『アウトラン』ってエンジンとかでも出てなかったけ。

中治　出てたような気がしますね。

——『ファミコン通信』は最初は誌名の通りファミコン専門誌だったんですよね。現在のように他のハードも扱って総合誌になるのはどの時期ですか？

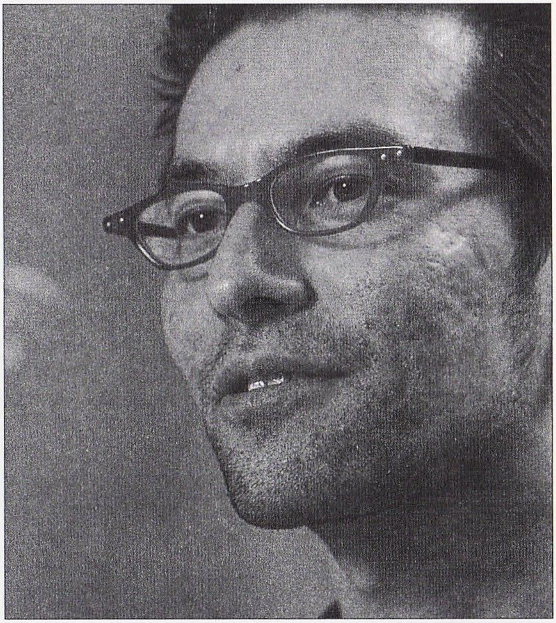
水野　最初はね、他のハードのコーナーがあった。

中治　『PCエンジン通信』とか『メガドライブ通信』とかコーナーが作られた。

——じゃ、一ページ程度のコーナーが出発点となってそれが、徐々に大きくなって総合誌みたいになった。

水野　そうそう。そういう意味では〝ファミコン〟自体死語だよね。

中治　今は『ファミ通』ですか。



水野　あ、『きね子』ってヤツ、面白かったよね。

——各ピースの中の画面が動くパズルですね。

中治　好きなのあるじゃないですか。

水野　なに？

中治　『エイリアンクラッシュ』（注17）とかピンボール系。

水野　それより好きなのあった、パチンコ系、特に『パチ夫くん』（注18）（笑）。

中治　それは全機種ででてますよ。メガドラじゃない。

水野　メガドラじゃないけどさ、『パチ夫くん』大好きなんですよね。なんかさぁ、「なにが楽しいのか？」ってみんなに言われたけど、面白かったな。オレは。

水野　セガはね。

中治　『夢見館』も好きだったな。『バイオハザード』のちょっと古い感じで。

水野　あとは、アクションとかレース系ですね。

——『レンタヒーロー』とか妙な味のあるゲームもありましたね。

中治　妙な味のあるソフトは確かにメガドラに多かった。セガはパズルゲームがよさそうな気がする。『コラムス』とか『ぷよぷよ』とかありましたし。

水野　『コラムス』って対応機種はどれだっけ？

中治　最初は、でっかい液晶画面の機械で出てましたよね。

水野　リンクスかな。リンクスの『カルフォルニアゲームス』面

注15／『スペースハリアー』
腰ダメの構えでマシンガンらしきものを乱射する浮遊男が、画面奥から迫ってくる多彩な敵を倒しまくるゲーム。敵弾に当たるより、障害物にぶつかってる方が多かったような気がする。『ガン○ム』の「○ム」もどきは何度見ても「いいのかなぁ？」って思う。

注16／『アウトラン』
アメリカ大陸横断ドライブゲーム。ルート選択によって景色が変わる要素があり、何度も遊べた。操作を誤ると派手にクラッシュするが、助手席のお姉ちゃんがいなくなることはなかった。よっぽど我慢強いのか鋼鉄の体なのか。

注17／『エイリアンクラッシュ』
ピンボールゲームの傑作。コンピュータゲームにした利点を活かして、現実のピンボールでは実現不可能なギミックを実現していた。面白すぎて時間を忘れる。

注18／『パチ夫くん』
これも詳しくは水野氏のレビューを。一六八ページ。

白かったよ。

――リンクス自体が既にレアですね。

水野　『カルフォルニアゲームス』の中にサーフィンのゲームが入ってんの。スッゴイ面白かった。

中治　いくつかゲーム入ってましたね『カリゲー』。

水野　サーフィンのゲームやった？

中治　プレイしたような記憶がある。

水野　サーフィンのゲームって、画面がクルクル回転するんだけど、それ好きでずっとやってた覚えがある。リンクス欲しいね（笑）。

中治　編集部的にもそういうゲーム機ブームがあったじゃないですか。『シムシティ』が出るぞ！　ってなったらみんなでアミガ買ってこようとか。リンクスが出たらみんなで「リンクスだな！」って。

――ゲーム機で最もレアなのは光速船（注19）ですね。十万円以上しますからね（笑）。

水野　光速船、ああ編集部にあったね。ところで、任天堂の3Dのゲーム機は高くならないんですかね。持ってるんですけど（笑）。

――バーチャルボーイはもうちょっと寝かした方が……。ソフト百円ですからね（笑）。

中治　どれぐらい出てるんですか対応ソフトの数って？

水野　十本以上はあるんじゃない。バーチャルボーイ本体をハワイで二千円で売ってるの見たな。

――バーチャルボーイのゲームで面白かったのはありますか？

水野　いや、ゲームしたこと無いんで（笑）。ピンボール好きなんで、ピンボールのゲームやろうと思って買ったんですけど、目が疲れるんですよね。そうすると、今ならNEOGEOポケット買っておくと後で高値ついたりするのかな（笑）。

――それは今後の動き次第ですね。では、ファミコン、メガドラときましたのであと、PCエンジンではなにか記憶に残ってるゲームはありますか？

水野　PCエンジンは、脱衣麻雀でしょう。『麻雀学園東間宗四郎』（注20）。「脱ぐんですかぁ？」って台詞があるヤツ（笑）。フェイスのゲーム。

――コンシューマで出たという所に意味があるゲームだ。

水野　そんなに露出度高くないけど、当時はそういうの無かったからね。NECはそういう規制が比較的緩かった。そういや、東間宗四郎って実際にいたよね、名刺交換した覚えがある。本当にこの名前だった。

中治　ほんとですか。

水野　PCエンジンって〝コア構想〟ってあったよね。ファミ通でもよく「コア構想ってどうなっちゃうの？」って記事作った（笑）

中治　大体とんでも無い方向へ行ちゃう。

水野　そう、前使えた周辺機器が使えなくなったりする（笑）。新機種買うと泣きをみる。拡張性をなんにも考えてない。

――ですね。スーパーグラフィックスやシャトルが出たときは思わず頭抱えちゃいましたからね。

水野　でも、エンジンのソフトはいいの揃ってたよ。

中治　オレは『R-TYPE』好きでしたよ。「へぇ、シューティングって憶えるゲームなのか」って。縦スクロールだとそうでもないけど、横スクロールのシューティングは敵の配置や攻撃方法を憶えて対応する事が多かった。『R-TYPE』の敵がうにょうにょ動くのが気持ち悪かった。

水野　あれが、エンジンのなかではヒットした部類なのかな。

中治　『大地くんクライシス』があるじゃないですか。

水野　『大地くんクライシス』……なんか九点位つけた覚えがあるなぁ。妙な味のあるソフトで、今でいう『アストロノーカ』みたいな雰囲気。『がんばれ森川君2号』にも似ている。

中治　『超兄貴』とか他のゲーム機では出てこない、というか出てこれない（笑）。

水野　『レミングス』って元々パソゲーだよね。『レミングス』は面白いよね。

中治　メーカーでいえばサン電子好きなんですよ。

――『へべれけ』（注21）ですね（笑）。

中治　そう、『へべれけ』好き！　ちょっと謎解きのあるアクションゲームでしょ。

――キャラクターもすごい個性的。攻撃に自分の頭を投げるヤツいますからね。画期的！

注19／光速船
海外ハードのひとつ。対応ソフトを見ることはほぼ不可能だが、ハードの中古取引価格は十万円以上。高価なインテリア。

注20／『麻雀学園東間宗四郎』登場
コンシューマで脱衣麻雀を可能にした画期的ソフト。ゲーム中に突然、『不思議の夢のアリス』のCMが挿入され驚かされた。

注21／『へべれけ』
サンソフトがリリースしたアクションゲーム。キャラクターのとぼけた可愛さに似合わない、個性的なアクションが楽しめる。サン電子を知る上で欠かせないゲーム。

「ジャレゲー」って言葉あったよね

水野　エンジンね。あの頃ハドソンはクソゲーばっかりだったような気がしたな。ハドソンのゲームってあんまり好きじゃなかったんですよ。FM-7のハドソンのゲーム酷かったんですよ。音声カセットで供給されてたヤツ。

――私はMZだったんで、文句も言えない状態でした。あるだけマシ。ハドソンに聞くとその頃は売れに売れたらしいですね。すごかったとか。

水野　いやー、FM-7買えばなんでもできると思って買ったんだけど、ゲームしかできなかった。「ベーマガ」とかのダンプリスト打ち込んでも一回も走ったことなかった（笑）。

――三日かけて、エラーと闘いながら入力したゲームがようやく動いたときは涙が出るほど嬉しいんですが、ゲーム自体は二日で飽きちゃったり。

水野　そうそう、「LOGIN」（注22）にもいっぱいダンプリスト載せてた。その頃、パソコンでクソゲーを連発してたメーカーがコンシューマに入ってきてでかくなっちゃった。その流れと、ゲーセンのゲーム作ってたナムコとかコナミとかの流れがある。ゲーセンからきたメーカーはまだ良心的だった。

中治　「ゲームとはなんぞや！」（注23）という事を昔に一度は考えた事のあるメーカー。

――"昔に"ってところがポイントですね。（笑）

水野　そういや、昔ジャレゲーって言葉あったよね。

中治　それまずいんじゃ。まずいような気がする。（笑）

水野　あったでしょでも。

中治　あった、「ジャレゲーだからなぁ」って言ってた。それヤバイですよ。

水野　でもいまはジャレコもいいゲーム作ってる。

中治　PCエンジンになると、マルチタップが出てきて、大勢で遊べるようになった。それで、編集部で何人か人が集まったら、対戦ゲームやろうよってPCエンジンで遊んでた事が多かった。

――どんなゲームでプレイしてたんですか？　『いただきストリート』とかですか？

中治　『いたスト』は個人的にはやらなかったけど、編集部的には流行ってましたね。

水野　『いたスト』は面白いよ。

中治　でも『いたスト』ってボードゲームでしょ。『モノポリー』みたいな。じゃ素直に『モノポリー』やればいいのに。コントローラーをいちいち「はい」とか渡さなくてもいいし。

――そういえば、ファミコンはコントローラーが二つだけですからパーティゲームには向きませんね。

中治　そう。でも、編集部だから大勢集まってるんで、普通の人はなかなか大勢でゲームする機会ってないと思うんですよ。

――それでも、コンピュータ相手にゲームするよりやっぱり対戦が面白かった。当時のコンピュータは思考時間が長かったですからねぇ。

水野　『ファミコンウォーズ』（注24）も思考時間長かった。

中治　一回、ファミコンで動いてる将棋ソフトでどれが一番強いかっていうのを試したことがあるんですよ。でも、あまりに時間がかかるんで寝ぼけてきて、いつ動いたか判らなくなって、何時間も記録し続けていたのがパァになったり、盤面を逆にして考えなきゃいけなかったりしてすごい苦労してましたよね。オレはその時、はたで見てて「大変だぁ」と思ってた。

――本当に寝ずにやらないと終わりませんからね。ひえー辛そう。

中治　将棋ゲーム作ってるところもいまだと、当時から強かった三大メーカーぐらいになっちゃってますよね。

『スペランカー』には当時でも腹立ったからなぁ

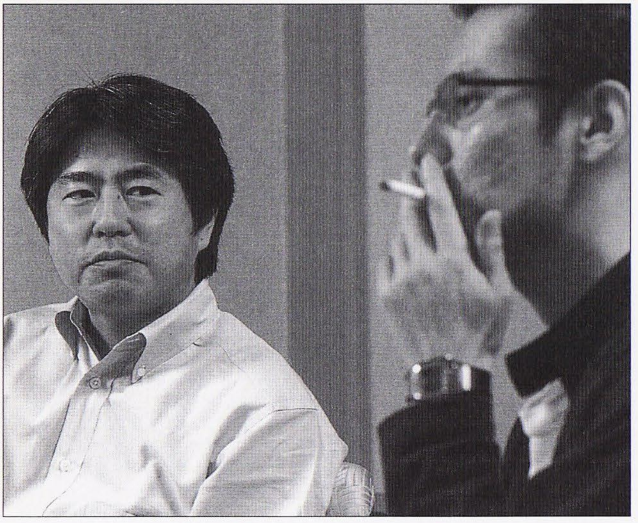
水野　ファミコンの頃だと任天堂のゲームはどれも面白かったな。

中治　定番もちゃんと押さえているし。テニスや麻雀、クイズとかだいたい押さえてる。それとレースゲーム。ファミコンの「F1レース」では、オレすごい速いタイム持ってて、「ファミ通」にものっけたことあるんだけど。オイルになるんですよ、ぶつか

注22／「LOGIN」
当時のパソコン雑誌のなかで、特にゲームに注目した雑誌。かつては、割と硬派なパソゲー雑誌だったが現在はパソゲー事情が変わってか雰囲気がかなりピンク気味。

注23／「ゲームとはなんぞや！」
ゲームのジャンルが増え、リリース数が半端じゃなく多い現在、もう一度「ゲームとはなんぞや！」と真剣に考える必要があるのかも……。

注24／『ファミコンウォーズ』
現代戦をテーマにした戦争シミュレーションゲーム。ゲームの印象は薄いが、「ファミコンウォーズがでたぞ～」と米兵らしき集団が叫ぶCMは未だに脳裏にこびりついている。



って壊れると。『F-ZERO』もよく遊んだ。
水野　対戦格闘って今流行ってるけど、あれの最初のソフトってなんだろね。『アーバンファイト』!?　『イー・アル・カンフー』はMSXとかでもでてたかな。
水野　任天のゲームももう一回やりたいなぁ。そうやって思い出すと、やりたいのいっぱいあるなぁ。『謎の村雨城』（注25）とか。今やってもつまんないのかなぁ……。
――今のゲームと同じ楽しみ方じゃないですね。逆に今のゲームではなくなりつつある部分を楽しむようにするとか。『スペランカー』を今の子供達がプレイすると、プレイヤーキャラクターのあまりの死にやすさに呆然とするでしょうね。
水野　あれは、昔でも腹が立った。（笑）
――半キャラ分の段差の落下で死亡しますからね。
中治　『スペランカー』（注26）クソゲーだったよなぁ。
水野　似たゲームで、列車の上を走っていくゲーム何だっけ？
――それは『チャレンジャー』ですね。
水野　あれも、クソゲーだったよなぁ。カンカンカンって音が鳴るんで、そのタイミングでボタンを押せ！　とか書いた覚えあるなぁ。
――当時ファミコンを持ってなかったんで、ゲーセンに五十円で三分ぐらい遊べるまんまファミコンの入ってる筐体があって、そこでよくプレイしてたんですよ。うまくいっても三分で切れるんでエンディング見たことないんです。
中治　ああ、あったね。そういう変な機械。それにしても世代が全然違ってもこうしてゲームで話が合うってのは面白いところですよね。昔「ファミ通」読んでましたよって人と会ったりする時も、ゲームで話が合ったりしますからね。
――ゲームボーイで印象に残ってるゲームってありますか？
中治　オレ大っ嫌いでしたね。こんな小さい画面でゲームしなきゃいけないじゃないですか、「何でこんな画面でゲームしなきゃいけねぇんだよ」って思った。
――私もそのタイプだったんですが、『聖剣伝説』やってからちょっと考え方変わりましたね。
中治　オレは同じスクウェアの『SaGa』（注27）を『2』まででしかやってないですね。
水野　スクウェアのゲームはなんかダメだったな。買って遊んでみようとしたのもあるんだけど、キャラが違うとか、音楽がどうも感覚的になじめないところがある。『ドラクエ』派だから。
中治　それは関係ないんじゃないですか。でも、オレも『Ⅲ』までは『FF』派だったんですけど、それ以降は『ドラクエ』に戻っちゃった。

ゲームはシンプルでも面白けりゃいいじゃん

水野　昔のパーティ制がなくってひとりでテクテク歩いて冒険し

注25／『謎の村雨城』
ディスクシステム用のアクションゲームの傑作。任天堂のゲームらしくゲームバランスの良さは花丸二重丸。ニンテンドウ64で復活しないかなぁ。

注26／『スペランカー』
アクションゲームというより、ほとんどパズルゲームの様相を呈していたゲーム。なにせ、ちょっとしたミスでキャラクターが死亡する。カセットにコントローラーを投げつけた最初のゲーム。

注27／『SaGa』
『魔界塔士SaGa』。ゲームボーイ用のRPGの優秀作。ストーリー展開のテンポが良く最後までストレスなく楽しめる。その後、『Saga』の系譜は『ロマンシング サ・ガ』シリーズに受け継がれ現在も続いている。

ていた、そういうRPGをやってみたいね。

―『ドラクエI』みたいなシンプルなRPGですね。

水野　そうそう、職業変えるだの、もういいっつうの。大体評価の際に「シナリオが一本道だからダメ」とか「バリエーションが乏しい」だの言ってるのが間違ってると思う。シナリオが一本道でも面白けりゃいいんだって。

―つまらないマルチストーリーより、面白い一本道ストーリーの方が良いってことですね。

水野　それを、訳のわかんない評論家が、そういう事言うから、無駄に複雑なシステムをつけたり、面白くないストーリーになっちゃったりするんじゃない。

中治　オレはソレ良くわかんないです（笑）。

水野　制作者も本音ではシンプルなゲーム作りたいのかも知れないからそれは聞いてみないと判断できないけどね。

中治　遊ぶ側からすると、今のプレイヤーとはちょっと違うかも知れないけれど、じっくり一年くらい遊びたいんですよ。一本道だと一回クリアしたら終わりじゃないですか。その一年の間に、"職業を全部極める"とか"アイテムを全部集める"といった目標ができると長く遊べるじゃないですか。

水野　それは、今風の遊び方かもしれないね。今のプレイヤーはそういう集めるという行為が好きだと思うしさ。オレはそれよりも、一回クリアしたものはもう終わり、ってタイプ。

中治　それだと、ゲームって高すぎるんですよ。マンガや文庫本は五百円で一回読んで終わり。でもゲームって六千円以上、高いのだと一万円越えてたじゃないですか。それで一回プレイして終わりだと割高に感じません？

水野　じゃ、三千円だったらいいの？

中治　安けりゃ安いほどいいです。映画見るのと同じ、料金分オレを楽しませてくれたらいい。その意味では、ずっとやってた『テトリス』はいいゲームでした。テト猿って呼ばれるくらい、仕事そっちのけでテトリスやってましたねえ。オレのゲームボーイ人生は『テトリス』で止まってますね（笑）。

水野　あるじゃん『Dr．MARIO』。どっかで大会やってたじゃん。

中治　あれも、流行りましたね。でもあれはファミコンが先だったような気がする。

水野　『Dr．MARIO』は今でもゲームボーイソフトを持ってる。あれは、面白かった。

中治　『ぷよぷよ』も面白かった。『ぷよぷよ』は明大前ゲーセンが強いらしいですよ。メッカになってて日曜日ごとに大会やってる。それと、連鎖するとボイスがはいるじゃないですか、それ全部憶えてててギャラリーが一緒に合唱してる（笑）。

―いやなギャラリー。

中治　そこに来る人達は、コスプレしてる人もいますからね。

―頭、抱えちゃいそう……。やな光景。では、PC-FX（注28）ではなにか良かったソフトといえばなんでしょうか？　割とレアソフトの宝庫なんですけど。

水野　PC-FXはいいでしょ。そっとしておきましょう。（笑）

中治　PC-FXってどんなハードでしたっけ。

水野　NECが最後に出したPC-98に繋いでCD-ROMドライブになる白い大きな箱。

―スーファミはタイトル多いと思いますが、どんなゲームが面白いと思いましたか。

中治　スーファミこそ良作の宝庫じゃないっすかね。

水野　オレ、年に一本ぐらいしか買わないからほんと買った本数少なくって十本以下。定番のしか買ってないと思いますよ。

『ファイアーエムブレム』へのこだわり

―その中でも『ファイアーエムブレム』は別格ですか。

中治　『ファイアーエムブレム』と、『シレン』とあと『バイキングの大迷惑』（笑）。

―何故『ファイアーエムブレム』はお気に入りなんでしょう？

中治　不思議と何度も遊んじゃったんですよね。シナリオを追って、舞台があっちこっちに移動するのよりは、一面一面をクリアしていく面クリア型だったときの方が好きですね。どんな世界でもいいんですけど、世界観を細かいところまでこだわって作ってあるゲームが好きなんですよ。それがきちっとしてると楽しい。その点では「オレを上手にだましてくれ！」って思うんですよ。

注28／PC-FX
アニメーション再生能力の高さが特徴のゲームマシン。NECはこれを最後にゲーム機から撤退した。18禁のパソコンゲームがほぼオリジナルのままプレイできる貴重なハードだったのに、惜しいことしました。

『ファイアーエムブレム』は良くできてました。最近のゲームですが『クーロンズ・ゲート』（注29）は世界観がしっかりしてて良かった。ゲーム的には評価されてないかも知れないけど世界観は好きですね。

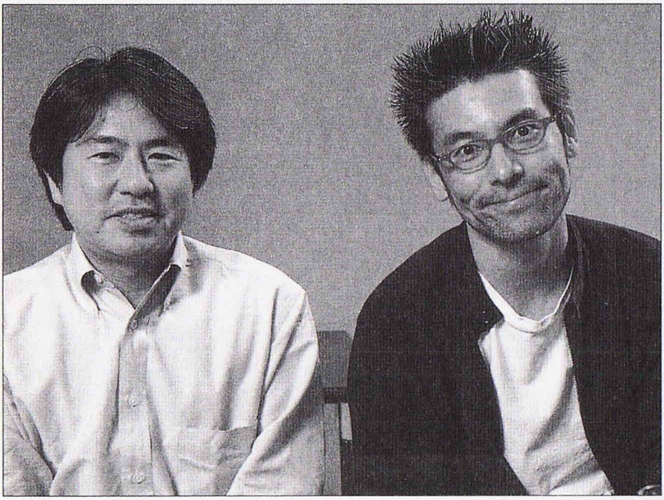
――では、最後に水野さん、中治さんが選ぶ特選ゲームをいくつかあげていただけませんでしょうか。全機種のなかから選んで下さい。

中治　オレから言いましょうか。これだ！　ってのありますよ。『ミシシッピー殺人事件』。これは恐ろしいゲームですよ。今人気の『バイオハザード』に通じる要素がある。アドベンチャーなんだけど、やたらイヤなゲームでしたね。解けた人は偉いと思いますね。

水野　なんでしょうねえ。単純に『謎の壁』（注30）とか言っていい？（笑）。本当にもう一回やってもいいと思ってるのは、任天堂の『ゼルダ』シリーズ。特に一作目かな。

中治　裏面までやりこむんですね（笑）。

水野　そう、あっちこっちを爆弾で壊したり、「ゴーマの目を狙え！」とか昔を思い出して遊ぶ。それと『チョップリフター』もやってみたい。もう一回プレイするとどうなんだろと思うのが『中山美穂のトキメキハイスクール』。純真な心をなくした今やってみるとどうなのかなと。ゲームをある程度進めると、電話番号が出てきてそこに電話すると中山美穂が喋ってくれて、結構ドキドキするんですよ。そのストーリーの中の台詞を自分に向かって喋ってくれるわけですから。



さすがにその電話ももうないでしょうけどね。

――現在のゲームだと四六時中、喋るようになりましたからそういうドキドキは感じなくなってるのかもしれませんね。

水野　そうだね。ゲームを解いて、電話をかけるという手間がドキドキを強くしてた理由なんだろうね。

中治　アイドルの小川範子のゲームは良くできてましたよ。『No・Ri・Ko』。

――あ、最初に名前を入れると最後にそれを喋ってくれるゲームですね。変な言葉喋らせて悪戯してましたね（笑）。

水野　そういうのって、現在の疑似恋愛モノのはしりじゃないかな。『天外魔境』も好評でしたね。

中治　『天外魔境』ではキャラクターが喋ってくれるのが新鮮だった。

水野　それぐらいかな。あと『パチ夫くん』。『パチ夫くん』は全シリーズやってますよ。だんだん進化して最後には手を添えなくても弾を打ち出す機能がついて、「これなんのゲームかな？」って（笑）。

――最終形態として〝パチンコ環境ソフト〟になっちゃた。（笑）

水野　そうそう、それで、『パチ夫君』は完成されちゃった。

――中治さんセレクションは？

中治　『へべれけ』です（笑）。それと、『ファイアーエムブレム』です。

――レアゲームは単に希少なだけでなく、ソフト自身に魅力があり、ユーザーの想いがそこにあるからこそ価値があるんですね。本日はありがとうございました。

注29／『クーロンズ・ゲート』
菊池秀行の小説の世界をゲームにしたような妖しい雰囲気のゲーム。オリジナリティ溢れる世界とキャラクターが魅力的だ。仮面ライダーの怪人並みに怪しい容姿の登場人物が、大挙して登場する。

注30／『謎の壁』
コナミの作ったディスクシステム用ブロックくずしゲーム。全八十四面をクリアした後流れる、「うらめしや　おもてはすしや」というメッセージの謎が未だに解けない（笑）。

Universality 普遍度
★★★

パチ夫くん4

パチンコゲームとしてひとつの時代を築いた傑作ゲーム 単調さのなかに「詫び寂び」を見つけ出せれば勝ちだ！

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ココナッツジャパン
【発売日】1991年11月22日
【価格】8800円（税別）

『パチ夫くん』シリーズ その存在意義とは

『パチ夫くん』に多大な思い入れをしている人というのは、世の中にもそれほど多く存在しているわけではないだろう。「思い入れ」というものは、得てしてそのような傾向をもっているものだし、またたからこそ「思い入れ」として、人の心の奥深くに長きに渡って記憶されるべき意義が生まれてくるのかもしれない

なにやらお宝ブームということらしく、十年以上も前のいわゆるクソゲーと呼ばれるゴミのようなゲームに高値がつく時代になっているのだそうだ。

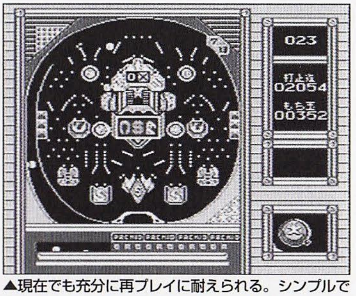
考え方によっては、きわめてまっとうで、しかもゲーム業界が久しく求めてきたゲームの「文化」のひとつの在りようとして、高く評価できるものだと感じてはいる。しかし、そんなオルタナティブな文化としての側面も大切だが、ゲームが時代に与えてきた影響というものだって、忘れちゃいけないことなのではないか。少なくとも、このわたしにとって、『パチ夫くん』があの狂乱の泡経済の時代に、密かで安らかな日々をわたしに与えてくれたことは、感謝しても感謝しすぎるということはあり得ないのだ。

『パチ夫くん』シリーズは一九八七年の十二月に発売された『目指せパチプロパチ夫くん』をトップバッターとして、地味な（たぶん）スタートを切った。いまのゲーム状況からすれば数十万単位と想像される発売本数は夢のような数だが、パチンコゲームというスタンスから考えると、きっと慎ましい数のイニシャルで販売を開始したと思われる。

アクションやシューティングといったゲームらしいゲームが主流の時代に、パチンコという題材は、だれの目から見てもキワモノと映ってしまうことは否定のしようがないことだ。

そして、大人の遊びであるパチンコを、小学生が嬉々として奪い合うファミコンに落とし込んでしまったこの企画は、それがピタリと時代のニーズに合致し、傍流の作品を加えると十タイトルを超えるシリーズ（注1）として定着してしまったことから見ても、まさに英断としか言いようがないのではないだろうか。

もちろんわたしも、シリーズ第一作から『パチ夫くん』の魅力にとりつかれてしまったひとりで、スーパーファミコン版の『パチ夫くんSPECIAL3』（九五年）までのほとんどの作品をクリアして



▲現在でも充分に再プレイに耐えられる。シンプルで骨太なコンセプトに貫かれたゲームというのは、それだけで長い命を得ることができるのだ。

注1／十タイトルを超えるシリーズ
以下、『パチ夫くん』シリーズのリスト
『目指せパチプロパチ夫くん』（FC・八七年）
『パチ夫くん2』（FC・八九年）
『パチ夫くん3』（FC・九〇年）
『パチ夫くん4』（FC・九一年）
『パチ夫くん十番勝負』（PC・九二年）
『パチ夫くんスペシャル』（SFC・九二年）
『パチ夫くん笑う宇宙』（PC・九二年）
『パチ夫くん5』（FC・九三年）
『パチ夫くん』（ゲームボーイ・九三年）

きた。これほどまでに熱中というかある意味、義務的な感情をもってプレイしてきたゲームというと、『ドラクエ』シリーズと『ゼルダの伝説』シリーズ、そして最近作では『バイオハザード』しかないということに気づく。つまり言い換えれば、わたしにとっては『ファイナルファンタジー』シリーズよりも重要な作品と言えるわけなのだ。

いかにダメであるか それが重要なのだ

『パチ夫くん』は怠惰なゲームである。どうしようもないダメ人間のためのゲームである。

女にもてず勉強が嫌いでにぎやかな場所へすすんで出ることをしない、そんなダメ人間には、『パチ夫くん』を心よりおすすめする。

打つ台を決めたらまずクギを見る。適当に甘いクギを見つけたら、バネを調整して球を打ち出す。あとはひたすら大当たりが来るまで待つのみ。『パチ夫くん』はたったそれだけのゲームだ。これはデビュー作からほとんど変わることがなかった基本システム。

プレイヤーは、しだいにゆるくなるバネを一定間隔で調整してやるだけ。もちろん、台によっては球を飲み込まれてしまうばかりの台もあるにはあるが、クギの見方を覚えてしまえば、しばらくはやり過ごすことができるのだ。

しかも、三作目に「アテモノ」と呼ばれるバネを固定するアイテムが登場してからは、バネの調整さえしなくてもよくなってしまった。ただひたすら球を打ち続けるだけ。つまりコントローラーのBボタンを押しているだけでゲームが進んでいってしまうのだ。怠惰のプロであるわたしは、セロテープでBボタンを固定する技まであみ出してしまったほどだ。こうなると、腕組みをして画面を見ているだけでいい。

当時わたしは、今風に言えば「チョーかったるい」このシステムが、異常に気に入っていた。だがしかし、その一方で、まるでゲームのようでいてゲームではない、でも不思議と落ち着くこの『パチ夫くん』システムに、どこか不安を抱いていたのも事実だ。

「こんなことしててなんのためになるのだろうか」や「これってなに？　ゲーム？」という感情は、目の前に積み上がったやらなければならない仕事の山を思い出すにつけ、ふつふつと沸き上がってくる不安の種であった。

人は堕落する。いやなことをいやだと思い、目の前の大変さから逃げ出したい気持ちに駆られる。人間ならば誰しもが抱く感情だけれども、それを悪とする必要は、じつはどこにもない。

坂口安吾の『堕落論』のなかに、こんな文章がある。

「人間は堕落する。義子も聖女も堕落する。それを防ぐことはできないし、防ぐことによって人を救うことはできない。人間は生き、人間は堕ちる。そのこと以外の中に人間を救う便利な近道はない」

これは、堕落を悪としないで、堕落こそ人間の重要な本質のひとつであると見抜いた立派な文章だ。

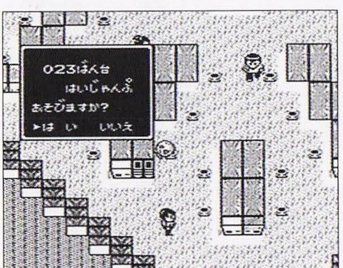
もし、安吾の言う「人間を救う便利な近道」、それが「堕ちる」ということならば、いまから思うと、わたしにとって『パチ夫くん』は、まっとうに堕ちていくための楽しい案内人であったような気がする。

五年がたち十年がたったいま、こうして再びプレイしてみて思うのは、がむしゃらに突き進んでいた昭和の終わりから平成にかけてのあの輝いていた時代に、内省することの大切さを、間接的にではあるけれど教えてくれた『パチ夫くん』の存在の大きさだ。

ダメ人間がとことんダメ化していくなかで、ダメであることを確認し、肯定していく作業が、じつは大きな意味をもつ。「癒し」とは微妙に異なった、健全な堕落というものを、わたしは『パチ夫くん』から教わったような気がする。

わたしはいまでもダメ人間です。

（水野店長）



▲BGMのすばらしさについても忘れられない。過不足のない、パチンコゲームのBGMに徹したみごとなものだった。なかなかできないことだ。

『パチ夫くんSPECIAL2』（SFC・九四年）
『パチ夫くん2』（ゲームボーイ・九四年）
『パチ夫くんキャッスル』（ゲームボーイ・九四年）
『パチ夫くん〜パチンコランド大冒険〜』（プレイステーション・九五年）
『パチ夫くん3』（ゲームボーイ・九五年）
『パチ夫くんSPECIAL3』（SFC・九五年）
『パチ夫くんゲームギャラリー』（ゲームボーイ・九六年）

R・E・V・I・E・W

Retrospection 回顧度

★★★★

ナゾラーランド

最近、流行のゲームパックものだが、こんなにとっつきにくそうなタイトルのミニゲームだらけでいいのか!? と当時思った

お宝度〈★★★★〉

【機種】FCD
【メーカー】サン電子
【発売日】1987年2月6日

アムラーやシノラーより先に出現したナゾラー

『ナゾラーランド』は、タイトルからして、アムラーやシノラーの出現よりかなり前に発売されたにも関わらず、なんと、いわゆる謎解き大好き人間を〝ナゾラー〟と呼んでいる。いわばとても最先端を突っ走っていたソフトだ。そしてちょっと突っ走りすぎてしまったソフトだ（笑）。

……とはいったものの、実は僕は『ナゾラーランド』シリーズを最初は買う気がはっきりいってなかった。当時の僕にはどうしても、面白そうにみえなかったのだ。こんなソフトもやはり書き換えできるディスクだから、楽しめたというものだと僕は思っている。しかし、好評だったのか、比較的短期間の内に続編（注1）が出た。

僕自身、悪友から「面白いからやってみろ」と無理やり手渡されたりしなければ、おそらくこのゲームをプレイすることがなかっただろう。そして見事にハマった。その後は次々と第二作目、第三作目と書き換えしていったのだ。

たまたま、渡されたゲームなのに、結構、衝撃的だったことは覚えている。まず何といっても一つのソフトにたくさんゲームが入っていたことに感動した。当時はこういうゲームパック的なソフトがあまりなく、このゲームはクイズゲームのソフトだろうと思いこんでいた僕は、何故たくさんゲームが入っているのか意味が分からなかった。まあ、もともと意味なんてないのだが……。しかもみんなジャンルも違い、なんか、とっつきにくそうなものばかり。クイズあり、パズルあり、アクションあり、推理ものあり、というと聞こえがいいが、どれも何かひとくせあるものばかり。ほかにはオリジナルキャラをドットで作成したり、なんかファンクラブの通信みたいなものもあった。それぞれは完全に独立していて、つながりなどはない。結構、たくさん入っていた割には一つ一つ凝ったつくりだったような気もする。

今、思い出すと、どれもなかなかありそうでなかったゲームが多かった。また、「こんなゲームなら作ってみたいなー」となぜか、子供心に思わせた、というかこんなゲームなら作れそうと思った（笑）。これは、その後のゲーム人生にごくごく僅かに影響を与えたのではないかと思う。さて、ソフト内のその様々なミニゲームの中で一番、印象に残っているのは、やはり毎作収録されていた、アドベンチャーものだった。



▲『ナゾラーランド』シリーズの最大の特徴はこのえたいの知れない（笑）ミニゲームの豊富さだ。みんな、クイズだけだと思い騙された。

注1／続編
『ナゾラーランド第2号』（1987年6月12日発売）
『ナゾラーランドスペシャル』（1987年12月18日発売）
『ナゾラーランド第3号』（1988年3月11日発売）

注2／『デゼニランド』
当時、パソコンでそこそこ流行ったアドベンチャーゲーム。選択肢を選んで進んでいくタイプではなく、自分で行動を考えて、英語の動詞でキーボードで入力していくため、とにかく一時も和英辞典が手から離せなかった。選択肢がない分、もちろん難易度は高い。特にシナリオの最後の方になればなるほど使う動詞がマニアックになってきて、非常に苦しめられる。

理不尽な解法が逆に快感になっていく

　パート1では、主人公が単身で迷宮中に散らばっている鍵などのアイテムを拾い、部屋に仕掛けられた罠や謎を解いて、先へ進んでいくタイプのものだ。感覚的には『バイオハザード』いや、『メタルギアソリッド』か（笑）。敵に遭遇しても戦えず、ひたすら逃げあるのみ、しかも大抵死んで、ゲームオーバーになってしまう。もちろんマップは手書き、ストーリーもインチキくさい。今、考えるとたいして選択肢がないのだが、

　パート2では、内容はまた変わっていて、学生が主役で、『ナゾラー少年探偵団』とかいうタイトル。これが一応、推理もののスタイルをとっているのだが、これまた内容がかっ飛んでいる。主人公には仲間が四人ついているが、主人公が非常識な行動をとると「真面目にやる気あるの？」などと言って、主人公に失望してどこかに行ってしまう。しかも、それぞれがクリアに必要なアイテムを持っていて、なんとそのアイテムごといなくなってしまうという、凄まじいシステムだ。

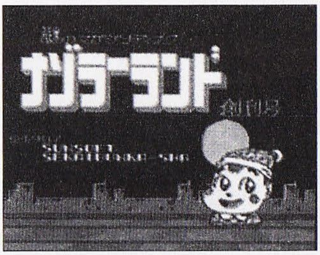
　パート3ではさらに内容がマニアックになり、主人公がある部屋に閉じ込められていて、その部屋にその部屋にあるいろいろな物を駆使して自力で脱出するというゲームだった。窓から差し込む太陽の光を使ったり、手に入れたアイテムを加工したりもした。

　これらの三つはそれぞれ容量的にはたいしたことはなく、スタートからクリアするために一時間ちょっとくらいしかかからないが、それでも手順を暗記してエンディングを迎えるのにそこそこ頭を使った。そしてディスクなのにセーブがなぜか出来ないので、コンティニューはある程度なら出来たが、電源を切ってしまうと、なんと最初からまた、やり直しなのだ。限られたゲーム時間の中でプレイするのに、これが苦労する最大の原因だった。

　現在あるアドベンチャーゲームとかサウンドノベルと言われているゲームは、実写を取り込んでいたり、SEもとてもリアルだ。また、マルチエンディングのものが多いし、アナザーストーリーが存在したりと非常に凝ったものがたくさん出回っている。実際の小説を読んでいるようなストーリー性もある。しかし、当時はこんな、インチキくさいストーリー性の希薄さも全く気にならず、「そんなの分かるか！」と思わず突っ込みを入れたくなるような奇想天外の解法にも不思議と腹が立たなかったものである。当時、パソコンで『デゼニランド』（注2）とかに熱中していた人にはこの理不尽さも快感だったのでは？　何を隠そう僕もその一人だ。最後のコマンドは発見するのに、和英辞典片手に何日も悩んだものだ。あの時の苦しさは未だに覚えている。『ナゾラーランド』のアドベンチャーは全然そこまで及ばないが、あれをもっとお手軽にした感じもあり。当時のファミコンにはその手のゲームがなかった。『ポートピア連続殺人事件』になってしまうと、やはり違うのだ。

　ソフト内のミニゲーム一つでこれだけ印象に残っているのだから、実はお買い得だったのかも？　と一瞬思ったが、やはり、アドベンチャーは一度クリアするともうやる気は起きず、ソフト全体でも数日あれば完全に遊び尽くせてしまう。きっと、僕にこのソフトを貸してくれた彼も同じだったのであろう。一度遊ぶと、家に置いておく価値はあまりないが、友達に貸して、「面白いからやってみろ！」と、この面白さを共有したいとは思えるソフトであった。それでもやはり、使命を終えるとすぐに書き換えされてしまうのだけど（笑）。

（Ｈａｓｓｙ）



▲アドベンチャーゲームの解法はとにかく馬鹿馬鹿しい、パンを食べたら、中から鍵がでてくるなんて、理不尽なことは当たり前のように起こる。

R・E・V・I・E・W

Universality 普遍度

★★★★★

パネルでポン！

一見チープな作りも、一度やったら必ずハマる パズルゲームの新機軸にして任天堂の最高傑作！

お宝度〈★★★〉

【機種】SFC
【メーカー】任天堂
【発売日】1995年10月27日
【価格】5800円（税別）

いかにもクソゲー ショボい外見

ともかくチープな印象しか受けなかった。ショップで最初にこのゲームを最初に手にしたときの感想である。

『パネルでポン』というおそらく適当につけたら会議で通ってしまったようなネーミング。明らかにお子さま向けの前時代的なビジュアル。

パッケージのゲーム説明も、

――ある日、どこからともなくモンスターがあらわれて、平和だった妖精の世界を荒らしはじめました。

「このままじゃ妖精の世界がモンスターにとられちゃう！」

魔法をかけられた仲間たちを助けるために、リップは一人立ち向かうのでした――

なんて頭クラクラもんである。こんなアオリじゃ今時小学生だってだまされない。

マリオやヨッシー、ドンキーコングなんて、立っているキャラクターのゲームにはいかにも「大作」ノリで技術と金をかける天下の任天堂も、時たまこんなジミ～なゲームも出すんだなぁ……というのが、正直なところだった。

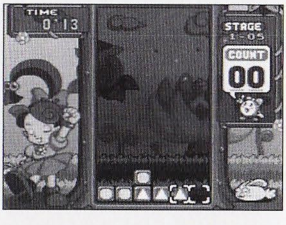
そんなゲームをなぜ買ってまでプレイする羽目になったか。理由は簡単である。カミさんの誕生日にねだられてしまったのだ。

なんでも会社（当時僕とカミさんは同じゲームメーカーの別の部署で働いていた）の休み時間にみんなで盛り上がっているそうで、どうしても欲しくなったのだという。

二人の職業柄、我が家ではゲームをしている時間が多い。仕事でプレイするのだから会社でやっても構わないのだけれど、シミュレーションやらRPGやら、プレイ時間の長いゲームは、どうしても自宅に持ち帰ってしなきゃいけないことになる。

だから、あまりゲームで「あそぶ」ことは多くない。むしろ、プライベートの時間を割いてまで、ゲームなんてしたくないのだ。同業者なら、おそらく同じ心境だろうと思う。

まぁ、どこぞのレストランでケーキ付きのディナーを食べて、プレゼントにバッグや靴を買って、という毎年の苦痛を考えれば、何千円だかで買えるゲーム一つで済むのならという気がしないでもないが、それにしても誕生日にゲーム、それもクソゲーチックな『パネルでポン』はないだろう。めんどくさがり屋の僕にしたって、妻の誕生日くらいまともに祝ってあげられるだけのキモチはあるんだからさ。



……アニバーサリー気分を吹き飛ばすショボいゲーム。天下の任天堂が適当に作ったゲーム。僕の『パネポン』の第一印象をまとめるとこうなるか。

[redacted]

意外にハマル中毒性 パズルゲームの新機軸

ところが。

さすが任天堂である。やってみるところがもろハマり。

いや、ゲーム自体はやっぱりショボいんである。

☆や◇やハートやら、マークのついているパネルを左右に入れ替えるだけのムチャクチャ簡単なシステム。十字キーとAボタンから親指をほとんど動かさなくていいゲーム操作。

ストーリーがあるとはいえ、パッケージの説明通り、主人公の妖精「リップ」が、魔法にかかって悪い子ちゃんになった友だちをパズルで倒して正気にさせるというただそれだけのシロモノ。古いゲームなのでネタ晴らしをしても差し支えないと思うが「妖精世界の女王様であるリップの母親が、リップを育てるために試練を与えた」という最後のオチも、何のひねりもなくて泣かせる。

それがなぜ、こんなにハマってしまうのだろうか。

八〇年代の末期に『テトリス』がファミコンで登場してからというもの、パズルゲームといえば主流は「落ちモノ」だった。宝石や帽子、はたまたカプセルなどと形を変えたりしてきたけれど、とにかく何かが落ちてきて、それを組み合わせて楽しむことには変わりなかった。

まぁ、パズルゲームが嫌いではない僕としては、それはそれで充分楽しめたのだけれど、やっぱりどのゲームをプレイしても同じだとしか思えなかったのである。「Dr．MARIO」や「ぷよぷよ」なんて秀作もあったけれど、落ちてくるものの組み合わせを考えるだけというシステム自体に変化はない。

その点、この『パネポン』は、せり上がってくる数種のパネルを左右入れ替え、同じマークを三つ以上組み合わせ消していくゲーム。「落ちモノ」以外は駆逐されてしまったパズルゲームで、異彩を放っていた。

なんのことはない。これだけ、この点だけで、ほかのパズルゲームでは物足りなかった僕の心を捉えて離さなかったのである。

本来、パズルゲームには中毒性がある。ワンプレイに時間がそうかからないのに、うまくいったときの達成感だけは妙にあるからだ。分厚いマニュアル（注1）と格闘したり、ガイドブックでパラメータを確かめたりなんて必要もない。ちょっと時間があればすぐにプレイできる。『テトリス』で時間をつぶして、周りに「猿」（注2）と呼ばれた人も多いはず。この『パネルでポン』は、「ほかのゲームとちょっと違う」というだけで、その猿的中毒性を増加している。

組み合わせが上手く言ったときの連鎖、二人プレイでの邪魔パネルなど、それまでのパズルゲームのいいとこどりをして置きつつ、見いだされた新機軸は、どれをプレイしても同じほかのゲームはおいといて、取りあえず『パネルでポン』をやりますかという気分にさせてくれるのである。

こうなってしまえば、もうあとはひたすらゲームを続けるだけ。

「ウィンディはやさしさを思い出した」
「シャーベットはリップのことが好きになった」

なんて腰が砕けちゃうチープなメッセージも、慣れてくればほんわかムードを醸し出して◎。ともすれば殺伐とした雰囲気になってしまうパズルゲームの対戦プレイで、このテイストは非常に大切である。たかがゲームの勝ち負けが別居や離婚の危機に転換する夫婦間ならなおさら。

結局、ゲームを購入してからスーパーファミコンが壊れて捨ててしまうまで、僕たち夫婦の間では就寝前の『パネポン』が日課になってしまっていたのだった。

今回このレビューを書くにあたって久々にプレイしてみたのだが、何年たってもパズルゲームは面白く遊べる。単純なシステムなのに亜流も出ていないから、いわゆる「腐らないゲーム」に成っているのだろう。

何千円の対価で何回でも、いや何年でも遊べるゲーム。今では最初の印象はどこへやら、コストパフォーマンスの面でパズルゲームの傑作はおろか、ゲームとしての傑作との評価をしている作品である。

そうそう、ところで人間の反射神経というのは、鍛え上げれば（慣れれば）どのくらいまで反応出来るものなんだろう。『パネポン』にはどのパズルゲームにもあるように、一人プレイでスコアアタックモードがあるのだが、最高レベルで一分以上ゲームを続けられた人を僕は見たことがない。

注1／分厚いマニュアル
分厚いといっても、コンシューマ機のマニュアルにはページ制限があり、大抵のマニュアルに「こんな情報ガイドブックじゃなくてマニュアルにのっけておけー」的説明不足の印象があるのはこのためである。

注2／「猿」
なんで「猿」なのかは18禁。いやー、一度覚えたらやめられないんですぅ。

R・E・V・I・E・W

Retrospection
R 回顧度
★★

ただいま勇者募集中 おかわり

ほのぼのとした雰囲気で足の引っ張り合い……。オーブを使ったマップ攻撃でライバルを狙うのがポイント!!

お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】ヒューマン
【発売日】1994年11月25日
【価格】9900円（税別）

一人でも大勢でも楽しめるパーティゲーム

ヒューマンが発売した数少ない双六タイプのパーティゲーム『ただいま勇者募集中　おかわり』（注1）。内容は、十二人いる勇者候補から一人を選び、ライバルを蹴落として大陸の勇者を目指すという、いたってシンプルなものだ。こういったタイプのゲームは『桃太郎電鉄』シリーズや『いただきストリート』シリーズが有名。これらは"お金"という直接的なものを奪い、最終的に「誰が一番儲けたか」を競うゲーム。しかし、このゲームは「いかに名声を集めたか」を競うゲームなのだ（不思議なことに、一番名声を集めている人は、他のライバルから狙われることになるのだが……）。

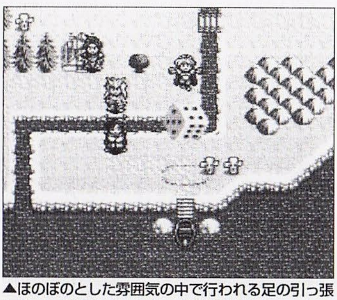
実際にゲームが始まったら、サイコロを振って宿屋へ向かい、仲間を集める。そして国王から依頼の出ている洞窟へ行って、モンスター退治を行うのだ。モンスターを倒すとNVP（名声のこと）がもらえ、この蓄積で真の勇者を決めることになる。最初のうちはこれでNVPを集めるのだが、スタートから六ヶ月経つと、二位以下は一位と決闘することができるようになる。これに勝てば、一位のNVPを奪い、さらに一位の持つアイテムをひとつ、ランダムに奪うことができる。この決闘が白熱するポイントなのだ。

もちろん、二位以下が一位以外に攻撃する事もできる。これにはオーブというアイテムが必要だが、実はこのアイテムが非常に曲者なのだ。直接戦闘は一位だけにしかできないのに比べ、オーブを使った攻撃は場所に関係なく、任意のライバルへ攻撃することができる。おまけに、オーブを一個消費するだけで反撃はナシ。一方的にダメージが与えられるのだ。さらに、オーブは安く、難なく購入することができる（購入時はスロットを回すため、どのオーブが買えるかはランダム）。

こんな感じでメリットが多いオーブ攻撃にも、ひとつだけデメリットが存在する。それは、オーブを使った攻撃では、NVPが稼げないということ。要するに足止め策にしかならない。これで遺恨を残さず（!?）、他人の邪魔ができるのだ。

他人の邪魔をするためだけに存在する（戦闘中にも使えるので、そう言い切れないが……）オーブのおかげで、純粋にゲームが楽しめるこのゲーム。遺恨を残さずに、イヤガラセの醍醐味を味わうなら、このゲームが一番かもしれない。

（佐和ひろき）



▲ほのぼのとした雰囲気の中で行われる足の引っ張り合い。当時は「いつオーブが使われるか……」などとビビりながらプレイしていた覚えがある。

注1／『ただいま勇者募集中おかわり』
このゲームはPCエンジン版『ただいま勇者募集中』（一九九三年一一月発売）の続編にあたる作品。こちらは次期国王の座をめぐってライバルたちとしのぎを削るという内容だった。

R・E・V・I・E・W

Cult 偏愛度

★★★★★

ぎゅわんぶらあ自己中心派

君はイナズマヅモの威力を見たか！ ハルタン星人の速さに戦慄(おのの)いたか！ 絶妙なキャラ達の中で、これは麻雀とは全く別のゲームになってしまった！

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】アスミック
【発売日】1988年11月11日
【価格】5900円（税別）

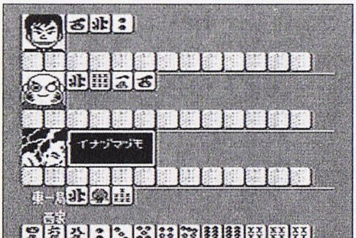
おお、明治!! その名ぞ我らが母校

僕は麻雀が大好きだ。学生時代から今までに何度徹マンしたのか皆目検討もつかない。大学時代の卒業単位が足りなくなりそうだったのも、絶対、麻雀のせいだ。しかし、僕の母校にはそんな奴等が死ぬほどいるのだ。学校へ行く道には雀荘が立ち並び、中にいるのは全員、我が校の学生ばかり。とにかく麻雀は僕らの中での必修科目だった。

そんな我が校で僕と同じ様な学生時代を過ごしたであろう漫画家がいる。おそらく、麻雀漫画家ではもっともメジャーともいえる片山まさゆき先生だ。そして、その代表作が「ヤングマガジン」で連載されていた『ぎゅわんぶらあ自己中心派』（注1）だ。当時、麻雀をまだ良く知らなかった僕たちにとって、それはバイブルだった。そして、大学では絶対に毎日ツモってやると固く誓ったものだ（?）。

その『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』がなんとゲームになってしまった。麻雀ゲームは『麻雀』『4人打ち麻雀』『ファミリーマージャン』『麻雀悟空』『井出洋介の実践麻雀』……とことごとく所有していたが、これはただの麻雀ゲームではないと思ったら、やはり、違った。もちろんあのマンガの登場人物が登場するのだが、めちゃめちゃキャラ立ちしているのだ。それぞれのキャラがしゃべる言葉は数パターンしかないが、その麻雀の打ち方と一緒になると、実に個性的になってしまう。さらに、指導モードを選択すると、師匠に選んだ、キャラの配牌から、ツモが自分の手で再現されるのだ。これがゲーム雀士にはたまらない。特に"ゴッドハンド"のツモは凄まじく、無駄ヅモが一切ない。リーチでも確実に一発でツモる。"勝ちすぎの金蔵"は配牌がほとんど字一色や一色に染まっているといった、むちゃくちゃなものだ。ハッキリ言ってこんなの麻雀ではない。でも麻雀ゲームならOKだと思う。

また、強いキャラはエラク強く。弱いキャラはエライ弱いような気がするが、これが面子になるとキチンと成り立ってしまうのが、このゲームの不思議なところ。タコ軍団とそうでない者に別れて、全国各地の雀荘で対戦するモードでは、麻雀の技術より、一緒にコンビを組む、相手選びが非常に重要で、戦略性が意外と高いことに驚かされた。（Hassy）



▲ゴッドハンドや勝ちすぎの金蔵は強敵だが、一度でも相手から点棒を奪えば、そのツキは消滅する。やはり、早く、そして打たれ強いハルタン星人が手強いか。

注1／『ぎゅわんぶらあ自己中心派』「ヤングマガジン」誌上で連載されていた片山まさゆきの麻雀マンガ。バカヅキ、そして実力を兼ね備えた雀士・持杉ドラ男が毎回、様々なタイプの雀士と対戦していく。登場するキャラが毎回変わるので、よくもまぁ、こんなに考えたものだと脱帽する。この作品以外にも『スーパーヅガン』や現在連載中の『ミリオンシャンテンさだめだ』など、この作者のマンガはとても個性的だ。

R·E·V·I·E·W

Universality 普遍度 ★★★★

アルカノイド

まさにコロンブスの卵的な発想を持った、古くて新しいソフト。

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】タイトー
【発売日】1986年12月26日
【価格】5400円（税別）

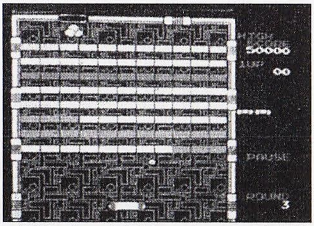
ただのブロック崩しと思うなかれ！

インベーダーゲームが巷で流行する以前、ブロック崩しが大ブレイクした時代があった。そもそも、家庭用のテレビゲームがなかった時代。大人から子供まで、いつもゲーム機には長い行列ができていたものだ。そして、いつしか家庭でゲームをするのが当たり前の時代になっていた。そんなおり、『アルカノイド』が発売されることとなる。

最初、ゲーム画面を見たときは、ただ単にカラーで派手になったブロック崩しという印象しか持っていなかった。なにも新鮮な部分はないだろうと……。しかし、その思いはあっさりと打ち砕かれる。崩したブロックの中から出てくるカプセルを取ることによって、パワーアップする要素を含んでいたのだ。これにより、極めて単純だったブロック崩しに、どこからどんなパワーアップをしてクリアを目指すのかという、戦略性が発生した。

単純なブロック崩しに、パワーアップという新たな要素を組み合わせたこのソフトこそ、時代を先取りしていたといっても過言ではない。アルカノイドはまさに、「古い時代の新しいソフト」だったのである。

（十文字 明）



▲単純なブロック崩しに、パワーアップの要素を加えたアルカノイド。今でもプレイしてみると、その新鮮さに驚くことだろう。

R·E·V·I·E·W

Retrospection 回顧度 ★★★★★

ソロモンの鍵

「換石の術」を駆使して迷宮脱出！全50面のバラエティあふれるアクションパズルだ

お宝度〈★★★★★〉

【機種】FC
【メーカー】テクモ
【発売日】1986年7月30日
【価格】4900円（税別）

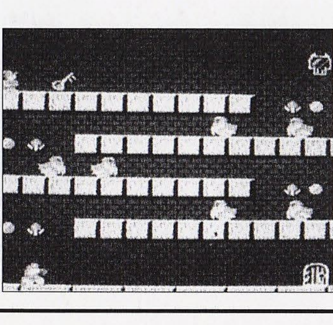
アイデアだけで勝負する、黄金時代のパズルの醍醐味

何にもできない時代だったからこそ、ココまでできた！ ファミコンというハードの制約がある以上、勝負するポイントはアイデアしかない。サウンドはショボいし、グラフィックに使える色数は四色だけ、などという凄惨な環境だったからこそ、珠玉のアイデアを詰め込んだ傑作が生まれたのだ。

主人公である魔法使いダーナの持ち技は、杖を振って石を出したり消したりすることだけ。これで足場を作って登ったり、敵を閉じこめたりしつつ、全五十面の迷宮を脱出する、というシンプルな設計。だがしかし、そこで演出されるテクニックときたら、まさに百花繚乱！ 敵のアルゴリズムも千差万別で、どこをどう使って迷宮を脱出するかで、我々は眠れぬ夜を過ごしたものである。

それぞれの面に設定された、クリアするためのテクニックの豊富さに関する限り、このゲームを越えた作品を、寡聞にして私はまだ知らない。この作品が発表されてから、すでに十二年が過ぎようとしているにもかかわらず！ まさに乏しいメモリとスペックが生み出した、最高にリッチなパズル、という称号こそふさわしい作品である。

（笠井修）



R・E・V・I・E・W
Universality 普遍度 ★★★

バベルの塔

シンプルでいて、何故かやめられないパズルゲームの決定版。

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】ナムコ
【発売日】1986年7月18日
【価格】3900円（税別）

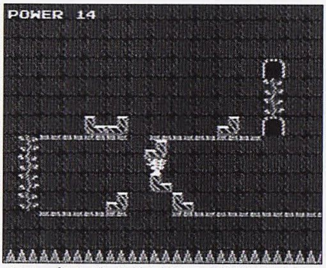
何故かハマル中毒的な面白さ

最近、ゲームジャンルが多種多様になってきている。いろんな要素を詰め込んだソフトがたくさん発売されていることから、すでに「ジャンル」という一つの枠組みに当てはめることすら難しいのかも知れない。メーカーもこのような流れを感じているのか、プレステの『Xai』のようなシンプルなルールを持つゲームを好む傾向にあるようだ。

複雑なゲームが多かった数年前からゲームにのめり込んだ人にとっては、このようなタイプのゲームは新鮮に写るかも知れない。しかし、実は過去にこのようなシンプルなゲームが多く発売されていたのだ。

その代表ともいうべきものが、この『バベルの塔』である。L字型のブロックを組み合わせ、水晶を手に入れてトビラを探し、クリアするという実にシンプルなパズルゲーム。何気なくプレイしてもある程度までは進めるが、徐々にパズルの難易度は増していく。そして、いつしかクリアーを義務と感じてしまうほどの中毒性を持っている恐ろしいソフトなのだ。

ウソだと思うなら、ぜひ遊んでみて欲しい。絶対にそうなるハズである。（十文字 明）



▲シンプルなゲーム性を持ち、麻薬中毒的なハマリ度を持つ『バベルの塔』。無人島に１つだけゲームを持っていけるのならこのゲームが一番だ。

R・E・V・I・E・W
Retrospection 回顧度 ★★★★★

井崎脩五郎の競馬必勝学

昔の競馬ゲームって、こんなもんだったのだ！

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】イマジニア
【発売日】1990年3月30日
【価格】9800円（税別）

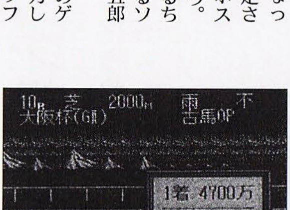
発売される時代が悪かった幻の一品

オグリキャップから始まった競馬ブームの流れに乗るように、競馬を題材にしたゲームも多く発売されるようになった。自分で馬を育てて、レースに出走させる『ダビスタ』や『ウイニングポスト』が代表的なソフトといえるだろう。

しかし、そんな競馬ブームが起こるちょっと前に、競馬としては珍しいあるソフトが発売された。それが『井崎脩五郎の競馬必勝学』である。

それまで発売されていた競馬関係のゲームといえば、あらゆるデータを入力して勝ち馬を割り出すという「予想ソフト」ばかりであった。私は当然、このゲームも元来発売されているものと同じタイプであろうと考えていた。ところが、このゲームには実際の馬や騎手が登場し、勝ち馬を予想。これらの情報を元にして馬券を購入し、どれだけ儲かるかを競うというものだったのである。この中途半端なスタンスが嫌われたのか、評判はあまり良いものではなかった。しかし、競馬をやったことのない人にとって、「競馬を知る」という点では優秀だったのだ。

もし、競馬ブームの時に発売されていたなら、評価は高かったに違いない。（十文字 明）



▲あらゆる角度から、勝ち馬を予想して馬券を購入。一年間の収支をプラスにするのが目標だ。残念なのは、発売された時代が悪かったことか。

R·E·V·I·E·W

Retrospection 回顧度 ★★★

あの「テトリス」のパジトノフ作、鳴り物入りのその後の姿は……

ハットリス

お宝度〈★★★〉

【機種】FC
【メーカー】BPS
【発売日】1990年7月6日
【価格】5500円（税別）

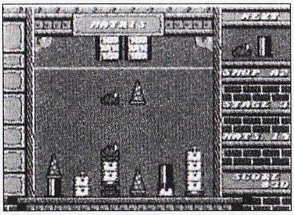
パズルゲームの難しさとは？

その昔、一世を風靡したゲームに『テトリス』というものがある。ブロックを敷き詰めてラインを消していくという、単純ながら熱くなれるゲームに多くの人は熱中した。もちろん、私自身もだ。そんなある日、『テトリス』を作りだした人物が新しいゲームを作り、それが近々発売されるという話を小耳に挟んだ。当然期待していた私は、発売日当日にそのゲームを手に入れた。それがこの『ハットリス』である。

上から落ちてくる六種類の帽子をキレイに並べ、五つ並べば消えるという単純なゲームシステム。全部で二十五コを消せればステージクリアとなるのだが、先に進むたびに帽子の落ちてくるスピードが速くなり、気がつけば熱くなっている自分がいる。いつしか、私と周りにいた友人達は、自然と『ハットリス』の魅力にとりつかれていった。

しかし、残念なことに『ハットリス』の評価はあまり上がらなかった。『テトリス』が起こした爆発的なブームを期待した人にとっては、『ハットリス』は物足りなかったということなのだろう。だが、世代に捕らわれず遊べるこのソフトは、まさに今向けであるといえよう。

（十文字 明）



▲鳴り物入りで発売された『ハットリス』。爆発的なブームこそ巻き起こさなかったが、ゲームの内容はシンプルだが奥深いものがあるのだ。

R·E·V·I·E·W

Cult 偏愛度 ★★★★

昔からのパチンコファンにうれしいなつかしの名機が勢ぞろい

宮路社長のパチンコファン勝利宣言2

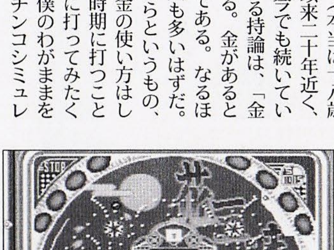
お宝度〈★★〉

【機種】SFC
【メーカー】POW
【発売日】1995年4月21日
【価格】9800円（税別）

金がなくても打てる貧乏学生必携の作品

僕が初めてパチンコ屋に行ったのは、確か高校生のときだった（本当は十八歳未満禁止ですよ）。それ以来二十年近く、パチンコとの付き合いは今でも続いている。そんな僕が抱いている持論は、「金のないときに行けば負ける。金があるときは行くヒマがない。」である。なるほど、と賛同してくれる人も多いはずだ。この論理に気がついてからというもの、それ以前のように馬鹿な金の使い方はしなくなったが、金のない時期に打つことができなかった台を無性に打ってみたくなることがある。そんな僕のわがままを満たしてくれるのが、パチンコシミュレータと呼ばれているソフト類だ。今でこそ実機がそのまま使われているが、昔は実機に似せた台（版権の問題だろう）が主流だった。そんな中でもPowの『宮路社長のパチンコファン勝利宣言2』は台の種類といいシミュレータとしての機能といい、僕としては非常に満足のいく作品だった。ストーリーモードに大のパチンコ好きで知られる城南電気の故・宮路社長が登場するのはご愛嬌だが、パチンコの古き良き時代を知るためにも最適の作品と言えるだろう。

（井田浩樹）



▲新要件CR機が全盛の現在、昔のフルスペックCR機や爆裂連チャン現金機を打つことができる唯一の手段がパチンコシミュレータだ。

お宝ゲームの逆襲！

番外編

ゲームとインターフェースの華麗な関係

構成・文 佐口賢作

お宝ゲームの逆襲！

Treasure Games Strike Back !



◆Interview-08

桝山 寛

ゲーム画面とコントローラー。ゲームにおける優れたインターフェースとはどんなモノなのか？ メディア環境研究者・桝山寛が語るインターフェース初級講座

インターフェースとは、人と機械の間を橋渡しする重要な要素である

人が家庭用のゲームマシンでゲームをプレイするとき、手には何らかのコントローラーがあり、目線の先にはモニタがある。それぞれの役割はと言えば、僕らの意志をゲームの世界へと発信するのがコントローラーであり、その反応を知らせるのがモニタからの情報なのだ。

人、コントローラー（ゲームマシン）、モニタ。この三位一体の奥深い関係を、僕らはひどくアバウトな認識で"インターフェース"と呼んでいる。そして、このアバウトな認識に対して"？"とクエッションマークが浮かぶのは、多くの場合"クソゲー"と呼ばれるゲームをプレイした瞬間だ。

「オレ様の入力した通りにキャラが動かん！」
「なんか、このロープレの文字表示って読みにくい」
「今の効果音、ズレてんじゃないの？」

などなど。ゲームの世界とのシンクロがズレ、ストレスが発生したときに、僕らは"このゲームって遊びにくい"という感想を抱く。その感想を他の言葉で表せば、"インタフェースに問題がある"ということなのだ。

そこで、だ。ちょっとゆっくり考えてみよう。インターフェースとはどんな役割のモノなのか。そして、どういう可能性を持っているのか。僕らのアバウトな認識の輪郭をハッキリさせるために、メディア環境研究者・桝山寛は多くのヒントを提示してくれるはずだ。

●プロフィール
ますやまひろし

一九五八年生まれ。メディア環境研究者。あらゆるデジタルメディアをフィールドに活動し、各種企画のコンサルティングを手掛ける。また、テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト代表として、テレビゲームの進化の系譜とデジタルコミュニケーションの可能性を研究。ニンテンドウ64向けのゲーム開発を行う「マリーガルマネージメント」のプロデューサーという顔も持っている。

構成・文/佐口賢作
写真/蘆田剛
1998年10月12日 恵比寿にて

「インターフェースの話は、ゲームのことだけ考えていると見えにくいので、あえてゲームから離れたところから話を始めますね。まず、僕は人と機械の間に存在するモノとしてインターフェースに興味を持っています。

人が何らかの機械を動かすときに、どういうふうに触れていくのか。触れたときの感触は快適なものなのか。こうした疑問が第一の視点です。

それから、もうひとつ。インターフェースは常に、コントローラー的なモノとアプリケーションという、ひとつの対の形を作っていますよね。パソコンで言えば、キーボードと何らかのソフトウエア。それがワープロならば、キーボードを使うことで文字をタイピングすることができる。あるいは、クルマのハンドルやアクセルやブレーキと、それに対応する駆動系統。

で、ここでもうひとつ汎用性という問題が浮上する。たとえば、クルマのハンドルがレバーだった時代もあれば、ブレーキがボタンだった時代もある。クルマによって統一されていなかったわけです。それが今はハンドルは丸く、ブレーキはペダルに。キーボードにも統一規格（注1）が存在する。

つまり、コントローラー側のインタフェースは、アプリケーションの最大公約数を意識した、汎用性の高いある形に定番化していくわけです。

当然、同じことは家庭用のゲーム機にも言えて、ファミコンの十字キー＋ABボタンという組み合わせ（注2）が多くの人に受け入れられ、コントローラーの定番になっている。それ以前は、それこそゲーム機によってコントローラーが違っていたわけですから」

子供から大人まで、僕らは、あの赤い小さなコントローラーを握りしめ、あるときはプロ野球の打者になり、あるときは地球の平和を守る戦闘機のパイロットになり、あるときは雀士となり、またあるときは探偵となり……。ともかくありとあらゆるジャンルのゲームをプレイしてきた。

「しかし、勘違いしてはいけないのは、インターフェースに完璧な関係は存在しないということです。たしかに十字キー＋ABボタンという組み合わせのコントローラーは、非常に高い汎用性を持っています。けれど、それがすべてのアプリケーションにとって適しているかというと、そんなことはあり得ない。

基本的に十字キーは、ジョイスティックを平面にしたモノですから、元来、アクションゲームやシューティングゲームに適している。一方、十字キーが苦手とする典型的なゲームは、指先の動きを再現するようなモノ。たとえば、お絵かきソフトとか。だから、『マリオペイント』（注3）にはマウスが同包されていたわけです。

少し人間工学的な話になりますが、インターフェースの善し悪しを考える上で、ひとつの参考になるのは、人のどういう動きに対応しているのか。いくつか例を挙げれば、まずジョイスティックは手首の動きに対応している。十字キーも同じです。一方、マウスやペンは、指先の動きに対応している。だから、絵を描いたり、シミュレーションやボードゲームのようなコマを動かすゲームに適しているわけです」

では、光線銃（注4）やスーパースコープといった、いわば亜流のコントローラーはどういう位置づけになるのだろう？

「ポインティングディバイスですから、同じく指の延長です。狙って、ポインティングして、撃つ。目標にポインターをあわせて、クリックする。同じ作業でしょう。

ちなみに、光線銃タイプのコントローラーはインターフェースとして非常に優れていると思います。たしかに汎用性という意味では低いですが、あるアプリケーションに非常に適したコントローラーという考え方に立てば、非常に効果的な入力装置ですよね。

他には『電車でGO！』のマスコンとか、ドライブゲームに対応しているハンドル。いずれも汎用性は低いですが、汎用性の高い十字キー＋ABボタンのコントローラーでプレーするよりも、一体感がある。そういう意味で究極の形としては、一個のゲームに一個の最適化されたインターフェースなんだと思います。ただし、それは家庭用ゲーム機ではコスト的に実現不可能。結果、本体に付属するコントローラーとしては汎用性の高いモノが残っているわけです」

ここで新たな疑問が浮上する。十字キーがなぜ汎用性が高いのか。その秘密は、ゲームが誕生していった経緯と密接な関係があるようだ。

注1／キーボードにも統一規格
「これは元々、タイプライター用の入力装置として考えられていて、タイプするときにヘッドが絡みあわないように、A、E、Iといったキーがわざと隣り合わないように配置されている。電子的になった今では、タイプ配列である制約はないはずですが、人間の側が慣れているのでそのまま使っている。ですから、今後、より早く打つための配列が考案されれば、そちらにスタンダードが移っていく可能性もあるわけです」（桝山氏談）

注2／十字ボタン＋ABボタンという組み合わせ
ゲームウォッチの十字ボタン＋ABボタンが原型になっていると言われている。

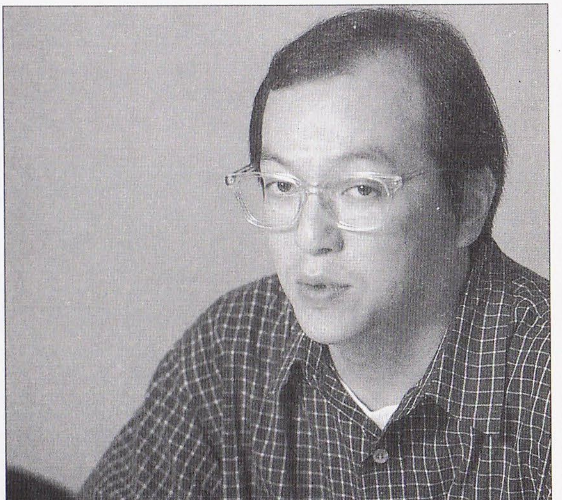
注3／『マリオペイント』
九二年7月に発売されたスーパーファミコン用のお絵かきソフト。コンシューマ機ではじめてマウスを本格的なインターフェースとして採用した。また、同時に単体でも発売され、マウスのみも十万個以上売れたといわれる。

注4／光線銃
光線銃ゲームの歴史は古く、七〇年に当時、任天堂の開発部に所属していた横井軍平氏が『光線銃SP』を開発。以後、アーケード用のクレー射撃ゲームをはじめ、ファミコンの『ダックハント』など、綿々とその系譜を築いていった。

「歴史的なことを言うと、商用のテレビゲームが出る前、60年代の初頭にMITで『スペースウォー』（注5）というゲームが作られた。そのときのインターフェースは、二本のジョイスティックだったんです。X軸とY軸に対応した。それがその後、一本のジョイスティックへと変化していったわけです。

じゃあ、そもそもジョイスティックが最初の入力装置に選ばれたのはなぜかというと、ゲームがスペースウォーものでしたから、当然、操縦桿から発想したと。『電車でGO！』やドライブゲームでも同じですが、ゲームのもとになる雛形の乗り物があるものは、それに近づければ適したコントローラーになりますから。

結果、ゲームの元祖は二軸のジョイスティックとなった。それが一本になり、ボタンがプラスされ、アーケードではその組み合わせがスタンダードになっていったわけです。一方、コンシューマ機では、横井軍平さん（注6）が発明したと言われる十字キー＋ABの組み合わせが残った。これが見事なのは、ジョイスティックの平面化に成功しているからなんです。結局、今のアナログコントローラーにしても、十字キーの頃から半歩ぐらいしか進んでいない感じがしますね」



もうひとつのインターフェース。それはゲームソフト側に存在する

コントローラー側のインターフェースについて、一気に総括してもらったが、ゲームにはもうひとつのインターフェースがある。

「インターフェースには、ハード的な部分だけではなく、画面デザインや音との関係といったソフト的な部分があります。インターフェースの研究者は、アプリケーション側のインターフェースが優れている状態を〝透明〟という言葉で表すんですが、僕が体験したなかで最も透明に近かったのは『ドラゴンクエスト』だった。

透明とは、要するに気にならないということで、マニュアルなんかを読まずに、自然と入力していくだけで、自分の思うようなアクションができていく状態。『ドラクエ』というゲームは、それが非常に意識されていた。

たとえば、もはや当たり前のことですが、コマンドを入力するとすぐにピピッと音が鳴り、プレイヤーに認識したことを知らせてくれたり。あるいは戦闘シーンで、プレイヤーが攻撃したときは効果音の最後が上がり、敵から攻撃されたときは下がるとか。階段を下りるときは、ジャジャと音がし、鍵を開けるとピヨッと

注5／『スペースウォー』
六二年、マサチューセッツ工科大学（MIT）のスティーブ・ラッセルらが開発。三十一個のミサイルを装備した葉巻型とチューブ型のロケットが、宇宙空間で戦うアクションゲームだった。（『電子遊戯時代　テレビゲームの現在』より引用）

注6／横井軍平
ゲーム&ウオッチを作り、十字キーを開発し、ゲームボーイを生みだし、バーチャルボーイを残して任天堂を去った天才・エンジニア。九六年任天堂を退社し、（株）コトを設立。あらたな研究開発に取り組んでいたが、九七年十月、不慮の事故で他界。

注7／中村光一
（株）チュンソフト代表取締役。『ドラゴンクエスト』の制作にチーフプログラマーとして参加。シリーズ三作を手掛けた後、『弟切草』『かまいたちの夜』『街』などを発表。

音がする」

　さらに付け加えるならば、街に入ったとき、すぐに宿屋があるといったこともインターフェースの優秀さのひとつだという。

「プレイヤーは自分の入力・アクションに対して素早く的確なリターンを求めているわけで、〝あなたは鍵を開けました〟という文字のメッセージが出るよりも、音の方が早く伝わりますよね。そうした効果音をはじめ、プレイヤーが街に入ったときに立ち寄る確率の高い場所はマップ上のわかりやすいところに配置するといったことが非常に自然な形で仕上がっているわけです。

　こうした配慮を最初に意識して作ったゲームが『ドラクエ』だと思うんです。そして、それはディレクターとして参加していた中村光一さん(注7)の能力によるところが大きい。彼が関わったゲームでインターフェースが透明でないモノはほとんどありませんから。『ドラゴンクエスト』シリーズにしても、彼が離れてからの『ドラクエ』は手触りが違う。

　手触りなどと言うと、曖昧な印象を受けるかもしれませんが、アプリケーション側のインターフェースの優劣は、この曖昧な感触ですべて決まってしまう微妙なモノなんです。一方、コントローラー側は、持ちにくいとか、ボタンがハマってしまうとか、反応が鈍いとか。非常にわかりやすい優劣の差がある」

　では、講師・桝山寛がプレイしてきた中で、〝透明〟さを誇っていたゲームにはどんなモノがあるのだろうか。

「昔のアーケードで言えば、『クレイジー・クライマー』。レバーが二本で、右手と左手。非常にシンプルで、身体の動きにフィットしていた。トラックボールというコントローラの良さを知ったのが『マーブル・マッドネス』(注8)。効果音も魅力的でしたね。

　最近で言えば、『スーパーマリオ64』が衝撃的でしたね。ニンテンドウ64の3Dスティック(注9)は、十字キー+ABボタンの次のスタンダードになりつつあるアナログコントローラーの流れを作ったという意味で、非常に重要だと思います。あの、ピヨンと3Dスティックが跳ねて、スッと戻ってくる感じというのは、今までになかった感触。ただし、その新しさを生かすアプリケーション側のインターフェースを持ったソフトは数タイトルしか出ていないけども(注10)」

　その他では、『ゼビウス』『スーパーマリオ』『キッドピクス』といったソフトの名前が上がった。どれも名作と言われるソフトたちだが……。

「記憶に残るほどプレイしたゲームは、すべてインターフェースも優れているのだと思います。というのは、そこに違和感を感じているのにプレイを続けるってことは、ほとんどあり得ないから。操作しにくいと、どんなにシナリオが魅力的でも、深いゲームシステムでも、そこでイヤになっちゃいますよ。

　というのも、ゲームっていうのは、すごい情報量を処理しているわけですから。『ドラクエ』にしても、『ポケモン』にしても、文章の量もそうだし、世界観もしかり。そうかと思えば、魔法なんかのパロメータがあって、火の系統と水の系統はぶつかり合うみたいなことまで、プレイヤーは把握して遊んでいる。しかも、それを十歳に満たない子供が処理できてしまう。それはゲームだからこそです。子供だから、情報量の少ない単純なゲームしかできないんだって考えるのは間違いで、インターフェースが良質でさえあれば、どんなゲームも遊べるはずなんです」

　つまり、双方のインターフェースのバランスの良さがゲームの完成度をはかる、ひとつの基準となるのだ。

「たとえば、どんなにアプリケーション側のインターフェースが優れていても、入力しにくいコントローラーを使えば台無しです。そのいい例がパワーグローブ(注11)といった、目新しさだけを目指したコントローラー群。

　各論になってしまいますが、特にパワーグローブというのは、当時盛り上がっていたバーチャルリアリティーの流行の表面だけを取ってきたモノだった。平たく言えば、パチもんだったわけです。ゲームをプレイしている姿が目新しいだけで、インターフェースとしてはお粗末なものだった」

　完成度の低いコントローラーがゲーム性を破綻させるとしたら、複雑な入力を求める格闘ゲームなどはどうなのだろうか。

「これはアプリケーション側のインターフェースに対して、クリエイターが配慮しているかどうかにかかってます。たとえば、『ストリートファイター』(注12)シリーズの入力は、身体の動きとある程度、シンクロするように工夫されてますよね。ジョイスティックをグワッと回して、ボタンを押すと波動拳が出る。あれ

注8／『マーブル・マッドネス』『クラッシュ・バンディクー』シリーズのマーク・サニーが、弱冠十九歳にして制作した大ヒットゲーム。トラックボールのみで操作するシンプルなインターフェースだった。「トラックボールと画面上の球体が対応して、非常にすばらしい操作感だった」(桝山氏談)

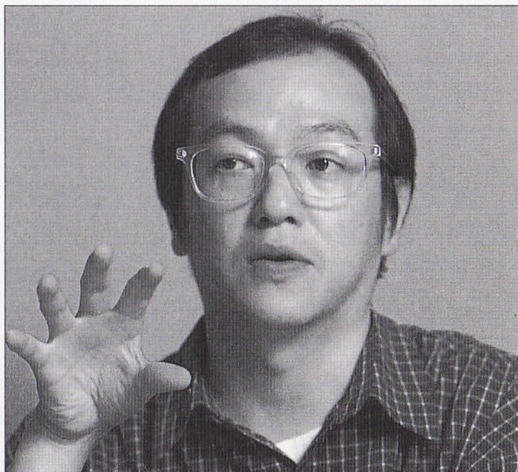
注9／3Dスティック「64のコントローラーには宮本茂という天才の思想がだいぶ入っているんじゃないかと。明らかにアクションゲーム向きですよね」(桝山氏談)

注10／その新しさを生かす……ソフト……九八年十二月には、マリーガル発の最初のゲームとして、任天堂から、音声認識をインターフェースに採用した『ピカチュウげんきでちゅう』が発売されるとか。結果やいかに。

注11／パワーグローブデータグローブにばかでかいサングラスのようなアイフォン。たしかにサイバーな感じがした。

注12／『ストリートファイター』初代『ストリートファイター』の筐体はボタンがバカでかく、強く叩けば強いパンチやキックが出るという、非常にわかりやすい作りだった。クリアすると拳が痛くなったものだが、今考えれば、あれもひとつの完成形だったような気がする。

は気を溜めて、一気に放つというイメージに近づけようとした努力を感じる。限られたボタンとジョイスティックの組み合わせのなかでは、あれが精一杯かなという気もしますしね。
　ただ、そこに壁を感じている人は少なくないと思いますよ。左右左＋ＢＢというような入力を強いられても、"なんだこれは？"という感じはありますよね。ある意味、それは入力の難易度に挑戦するという楽しみや達成感を生み出すのかもしれないけども、シンプルさがなさすぎるように思う。やっぱり人間は身体を使って生きているわけでね。
　やはりインターフェースは身体の動きと連動すべきだと思うんですよ。身体の感覚と合わないことって、なかなかピンとこないですから。Ａボタンで殴る、Ｂボタンで蹴るっていうのはシンプルで、やっつけようと思えば思うほど、必要以上にボタンを叩いたり、感情移入しやすい。レバーをグルッと回して、Ａボタンで昇竜拳。うりゃ～というのは、まだわかるけども、右左右ＡＢだと、イヤイヤって身体を揺らすのか？　みたいな感じがしませんか（笑）」
　ゲームジャンルからも影響を受け、人間の身体の動きとも密接に関係し、その善し悪しがゲームのおもしろさを左右する。裏を返せば、インターフェースとはゲームにとって、そこまで重要な力を持つ構成要素なのだ。
「だからこそ、ゲームクリエイター側もインタフェースに対して、なんらかの配慮をする必要があるし、ある程度は身体の知恵に忠実じゃないといけない。頭で考えてから入力しなくちゃならなくなると、プレイの質を分けるのは慣れだけになってしまいますから」
　同時にプレイヤーである僕らも、インターフェースに対して敏感であるべきなのだ。今までどんなときに違和感を感じ、どんなときに意識しないほど快適だったか。そこにインタフェースの善し悪しを解き明かすヒントがある。
「ゲームに限らず、自分が日常的に行っているアクション。コップを掴んで水を飲むとか、ドアを開けるときの動きとか。そういう所作に意識的になるかどうかによって、インターフェースの善し悪しを感じられるかどうかが変わってくる。
　はたして今プレイしているゲームのインターフェースは必然性があるものなのかどうか？　そういった疑問を持ち、普段とは異なる角度から考えていくと、ゲームを見る目が変わっていくと思うんです」



インターフェース［特選］レビュー

桝山寛先生のハイブリッドなインタビューに頭クラクラモードのみなさん。ちょっと顔を上げて深呼吸をしましょう。どう？　落ちつきましたか。ここからは、昔懐かしいお宝感溢れるコントローラーの紹介ページ。お気楽モードでサクッと読んでね。

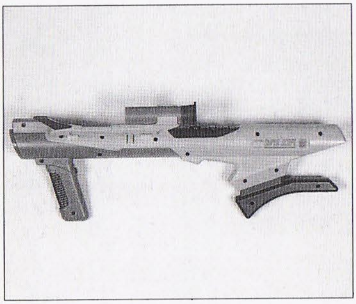
スーパースコープ

どこから見てもバズーカ砲　肩にかついで、ぶっ放せ！

お宝度〈★★★〉

かの横井軍平氏が制作し、発売当初はテレビCMもバンバン流れた任天堂入魂の一品。ジャンル的には光線銃の流れを組むインターフェースなのだが、なぜか十字キーと各種ボタンを装備。汎用性の高さをアピールしたが、コレで『ファミスタ』を遊ぶのは、ちとムチャな感じ。

さらに、見ての通りのビッグサイズなので、使用時はひたすらに肩が凝る。その辺りを考慮してか、取説に併記されていた「十分ごとに必ず休憩をおとりください」なるメッセージが哀しくもおかしい珍品なのである。



対応機種／スーパーファミコン
メーカー／任天堂

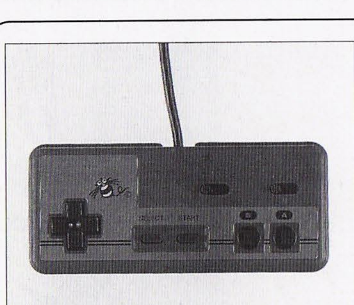
ジョイカード

シューティングが熱かった　あの頃、十六連射は憧れだった

お宝度〈★★〉

『スターソルジャー』が大ヒットし、ハドソン主催の全国キャラバンに強者どもが集っていたあの頃。シューティング野郎どものヒーローは、言うまでもなく十六連射の御大・高橋名人だった。そんな時代に登場し、純正コントローラーよりも素早い反応と名人の十六連射を超える連射機能で話題となったのが、ジョイカードだ。

シューティングゲームのためにカスタマイズされたこのコントローラーは、サードパーティーの周辺機器としては異例のテレビCMまでが流され、時代を象徴し、そして消えていったのである。



対応機種／ファミリーコンピュータ
メーカー／ハドソン

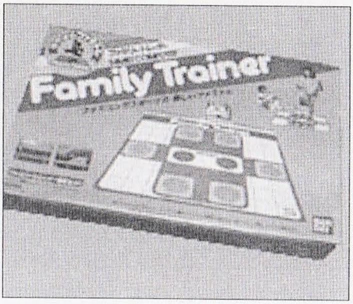
ファミリートレーナー

国内ではいまひとつもアメリカでは大ヒット

お宝度〈★★〉

テーマは体感、である。たぶん。一見すると懐かしのツイスターのようなマットの上で走ったり、ジャンプしたり。専用ソフト十本をラインナップし、全身を使ってファミコンへプレイヤーの意志を伝える画期的なインターフェースであった。なにせ、頑張ればゲームをしながら汗を流すことができるのだ！

とはいえ、日本国内ではイマイチ盛り上がらず。それもそのはず、マンションで使うと下の階の人から怒られるからね。ところが、住宅事情の違うアメリカでは百万セット強も売れたとか。



対応機種／ファミリーコンピュータ
メーカー／バンダイ

ジョイボール

特異な形状が目を惹いた未来派!?　ジョイスティック

お宝度〈★★★★〉

この本の冒頭で紹介されている『メタルスレイダーグローリー』のＨＡＬ研究所が、初めてファミコン用に発売した製品が、このジョイボールである。十字キーの代わりに、スティックでもトラックボールでもない不可思議な球体を採用。少々反応が悪いという指摘もあったが、手のひらで球体を包み込んで操作する感覚は、新鮮で〝近未来な感じ〟を与えてくれた。

また、初の連射機能コントローラーでもあり、多くのシューティーング野郎が〝邪道かも〟と思いつつも、連射機能を試したものだ。



対応機種／ファミリーコンピュータ
メーカー／ＨＡＬ研究所

ホリコマンダー

今も営々とシリーズが続く名作コントローラー

お宝度〈★★★〉

ファミコン時代から細く長くコンシューマ機用の周辺機器を出し続けるベンダー・ホリ電機。その記念すべき第一弾が、このホリコマンダーであった。時代的にはジョイカードなどと同じく、シューティングゲーム全盛期。連射機能を備えた以外、目立った機能はなかったが、ファミコンとマッチしたカラーリングと持ちやすい形がインターフェースとしてのスタンダードさを感じさせる一品であった。

一点豪華主義よりも、汎用性の高さと使いやすさを追求していた姿勢を強く評価したい。



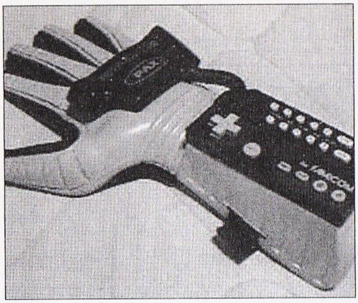
対応機種／ファミリーコンピュータ
メーカー／ホリ電機

パワーグローブ

偉大なるバッタもんは時代を経てお宝に変わる⁉

お宝度〈★★★★★〉

桝山先生からは「パチもん」との評価をいただいたパワーグローブ。右手にはめて振ると、非常にレスポンスは悪いものの、ボタンを押したのと同じ効果が得られる。写真の通り、上部には十字キーとABボタン、そして、今となっては用途不明のボタン群を装備。とにかくサイバーな感じに関しては他の追従を受けない出来映えだ。その実力はさておき、販売元のパックスは倒産したため、現在入手は非常に困難。国内最強の電気街・秋葉原で発掘するのも至難のワザとなっているお宝コントローラーなのである。



対応機種／ファミリーコンピュータ
メーカー／パックス

スーパーファミコン純正コントローラー

国内一千万台突破の国民機コントローラーは無難な出来

お宝度〈★〉

なぜ故にスーファミ純正コントローラーが、このラインナップに入っているのか？ 答えは単純、LRボタンを装備した初のコントローラーであるからだ。親指の他に、人差し指を使わせるという英断が、どれだけゲームの幅を広げたことか。その利便性は、その後のコンシューマ機すべてにLRボタンが実装されていることでも証明されている。また、伝説のテレビ番組『ウゴウゴルーガ』のCGキャラを動かすのにも使われるなど、まさに、16ビット機以降を象徴する記念碑的コントローラーなのである。



対応機種／スーパーファミコン
メーカー／任天堂

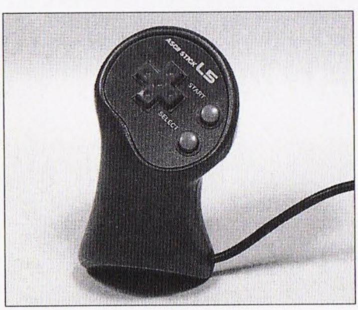
アスキースティックL5

やっぱ片手が空いてるといろいろ便利じゃない？

お宝度〈★★★〉

ゲーマーというのは概してながら族である。ゲームをしながら飯を食い、テレビを見、ときには排泄もする生き物だ。そんな人たちに向けて開発されたかどうかはさだかではないが、このアスキースティックL5は片手でゲームができる革新的なコントローラーだった。

まあ、正しいと考えられる使い道はRPGやアドベンチャーでのマッピングをしながらのプレイだが、別段、握力を鍛えながらゲームしたっていいのだ。自由ってのはいいね。ギャルゲーのお供に使うのだって、自由ってヤツだ。



対応機種／ファミリーコンピュータ
メーカー／アスキー

メガドライブ

MEGA−CD

PCエンジン Huカード

PCエンジン CD-ROM

機種別INDEX

この本のレビューで扱っているゲームタイトルを機種別、五十音順に並べてあります。興味のあるタイトルはここから検索できます。

ファミコン/ROMカセット

ファミコン/ディスクカード

スーパーファミコン

執筆者プロフィール
（五十音順）

井口淳也
メガドライブ、メガCD、スーパー32Xの全タイトルを所有する16ビットライター。現在は、ジェネシスを補完中。

井田浩樹
年齢不詳のフリーライター。目撃者の話によると、パソコンを背負って三味線を弾いているという謎の人物。

岩瀬 忠
ゲーム系フリーライター。A社の美少女ゲーム誌Gの記事やT社の社内恋愛ゲームのシナリオ等が近年の戦果。

植野 将
TVドラマの助監督が最近の本業、外資系ゲーム会社で業務経験もあり。（tyamaru@ibm.net）

大河内一楼
ライター。代表作に小説『少女革命ウテナ』『機動戦艦ナデシコ』、『新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム』等。

大堀康祐
かつて、小学生のあこがれゲーム名人だった。現在はゲーム会社の社長さん。「アランドラ」って知ってる？

岡安 学
一九七二年生まれ。横浜在住。某編集部にコネで潜り込み、好き勝手やって逃げるようにフリーに。

折茂賢司
まんが家から編集者を経てゲームクリエイターに。たぶん業界最年長の現役。MDで二本SFCで一本PSで二本。

笠井 修
ゲーム誌編集、レビュー等に携わりつつゲーム制作も手がける零細遊技作成業者。モットーは「七転び八倒」。

鍛治鬼壱
一九六八年、東京生まれ。フリー編集者。現在は某出版社に籍を置き、ゲーム関連書籍製作を担当している。

金井隆幸
カミさんは、ゲームを好きなだけプレイしてご満悦。でも、僕には家庭内ゲーム時間削減法を発令。なんで？

かややん
シンキングラビットをこよなく愛する編集七年生。でもゲームよりピーターガブリエルがいい感じNOW！だったり。

No．03michi
捲くり気味な人生を歩むことを目標として生きる。「世知辛い世の中になった」が口癖の駆け出し君。

霧方るんた
あっちでコソコソ・こっちでコソコソ書いてるパカタレ・ライター。最近、現代秋葉原系のお仕事が多いです。

佐口賢作
懐かしのゲームたちを貸してくれた友人たちありがとう。無事、本になったぞ。ご意見は〈saguchi@ibm.net〉へ。

佐和ひろき
フリーのゲームライターとして、攻略本や雑誌の紹介記事を中心に活動。現在は〝geisen〟HP等でも紹介記事を担当する。

十文字 明
アクションゲームをこよなく愛するお気楽ゲームライター。最近ではインターネットものにはまっている。

菅井幸男
「ファミマガ」「TVゲーマー」を経て、現在フリーの編集者。デビッド・フィンチャーの映画が好き。

田中雅邦
現在、某セガ系ゲーム誌の編集アシスタント。昔からゲームセンターへ通っていたせいか、結構セガ寄りの人間。

中治和哉
＊一五八ページからの水野店長氏とのインタビュー参照。

Hassy
某芸能誌や某ゲーム誌の編集を経て、現在に至る。三度のメシより競馬が好きで今度は競馬誌の編集にと思っている。

坂東二朗
アニメ&ゲーム・ライター。得意分野はジャンルを問わず、熱いもの！　沸騰する血と滝の涙を持つ男。

松谷創一郎
ライター。最近は『週刊SPA!』などで活躍中。今回は、何かと一元的に語られがちなゲームに、いろんな視点を傾けてみました。so-001@interlink.or.jp。

水野店長
＊一五八ページからの中治氏とのインタビュー参照。

南 卓
コミック、ゲーム好きの文章書き。キャラの立った作品が好きだが、単なるギャルゲー好きではない。

吉岡聖乃
RPGをこよなく愛する編集者。様々な世界を平和に導くことに人生を費やしている。趣味：戦闘（経験値稼ぎ）。

お宝ゲームの逆襲！

本書に対するご質問・ご意見は小社編集部まで
必ず書面にてお願いいたします

1998年12月14日　初版発行

編　著	株式会社ワークハウス／中島泰司　塚本緑樹
	中川徹　瀧田伸也　押野義行
	株式会社ゼスト　編集部
装丁・本文デザイン	高木信義
発行人	神田英雄
編集人	豊田素行
発行所	株式会社ゼスト
	〒104-0033　東京都中央区新川1-16-14
	アクロス新川ビルアネックス6F
	TEL：03-5543-0616　FAX：03-5543-0617
	郵便振替：00160-7-103634
	ホームページ http://www.zest-net.co.jp
DTP	株式会社ワークハウス
	門内浩幸　高橋誠彦　古瀬正裕　伊藤隆行
製　版	株式会社アイノグラフィックス
印刷製本	共同印刷株式会社

©ZEST 1998 Printed in Japan ISBN4-88377-036-2 C0076

お宝ゲームの逆襲!
Treasure Games Strike Back !

ZEST
発行／株式会社ゼスト

新刊書籍のご案内

Play Station用ゲームソフト

●ザ・ファミレス 公式ガイドブック
予価:本体1,200円　'98年12月上旬発売予定

●ゼウス カルネージハートセカンド
公式ガイドブック（仮題）
予価:本体1,200円　'98年11月上旬発売予定

●ナビット 公式ガイドブック
定価:本体1,200円

●バーチャル競艇 '98 公式ガイドブック
定価:本体1,200円

●レイクマスターズ2
バスフィッシング イン ジャパン 完全研究
定価:本体1,200円

●コロニーウォーズ 公式ガイドブック
定価:本体1,100円

●K.O. ザ・ライブ・ボクシング 公式ガイドブック
定価:本体1,100円

●炎の料理人 クッキングファイター好 公式ガイドブック
定価:本体1,200円

●ネオ アトラス 公式ガイドブック
定価:本体1,200円

●ネオ アトラス 上級攻略研究編
定価:本体1,200円

Windows95用ゲームソフト

●TEO もう一つの地球 公式ワールドガイド
定価:本体1,200円

●戦闘国家-IMPROVED- 公式ガイドブック
定価:本体1,200円

●ザ・ファミレス 公式ガイドブック
定価:本体1,800円

●A5完全版 バリューキット CD-ROM付
定価:本体1,900円

●A5完全版 モデルマップ＆鉄道データ
定価:本体1,300円

●Microsoft Flight Simulator 98
エンジョイフライトガイド
定価:本体1,400円

9784883770366

1920076015007

ISBN4-88377-036-2

C0076 ¥1500E

定価：本体1,500円（税別）

お宝ゲームの逆襲！
Treasure Games Strike Back !

ZEST
発行／株式会社ゼスト